№ 3 (87)
март 2007 год
Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная
ISSN 1992-7835
9 771992 783004

Виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com



Resident Evil 4

В Resident Evil 4 интересно играть, играть "запоем", как в старые добрые времена, не откладывая очередной уровень на завтра.

Supreme Commander

бои приобрели действительно эпический размах

Europa Universalis 3

почувствуй себя настоящим правителем

Dead Rising

BioShock

Crackdown

модернизированный робослужитель закона наводит порядок в Пацифик Сити

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Привет! Несмотря на то, что вы держите в руках наш первый весенний номер, за окном погода не спешит напомнить о скором приближении тепла. Прихватывающий по вечерам мороз заставляет терпеливо "нагревать" принесенные с собой диски; верный плед, не раз дававший тепло во время ночных посиделок перед компьютером, еще не спешит отправляться в шкаф; даже мышь — и ту иногда приходится сжимать замерзшими пальцами. Но у погоды, как известно, нет плохой погоды: за прошедший месяц появилось немало хитов, способных отнять у обычного человека десяток, а то и больше свободных вечеров. Поэтому пока можно не сильно расстраиваться по поводу теплых деньков — работа найдется и у стратегов, и у поклонников экшенов и даже у простых обывателей, для которых лучшим времяпровождением является просмотр фильма.

Ну а теперь будем знакомить вас с содержанием нынешних "Виртуальных радостей". Во-первых, это долгожданные подробности относительно продолжения "универсальной" серии Paradox Interactive — проделанный Anuriel'ем отчет пестрит интересными фактами о **Europa Universalis 3** (страница 16). Во-вторых, читайте наши впечатления от заглянувшего в гости на PC **Resident Evil 4**. Сразу скажем, что он смог нас удивить, ну а обо всем остальном — на страницах 14-15. Получился ли из **Alpha Prime** достойный ответ "коридорному" Doom'у за номером "три", можно узнать из материала на странице 11. Даже не вздумайте пропускать самое масштабное нашествие бешеных кроликов (**Rayman Raving Rabbits**), о котором неоднократно упоминается на странице 13, и не проходите мимо обзора на добавивший немало нового адд-он "**Ex-Machina: Меридиан 113**" на странице 10. В поисках нового стоит заглянуть на страницы 12 и 9, где соответственно расположились обзоры обзора великолепного **Supreme Commander** и **Armed Assault**.

На улице приставочников тоже праздник — в пику PC-шному "Резиденту" они получили динамичный **Dead Rising** (ищем на странице 18), а дать волю собственной реакции можно в боевике **Crackdown** (отправляемся на страницу 19).

Среди всего этого многообразия не забывайте о других материалах мартовского номера — в рубрике "Кино" рассматриваются последние новинки киносезона, а масса ценной информации расположилась в "Анонсах" (**Unreal Tournament 3** и **Bioshock**, притаившиеся на страницах 30-32, чего стоят). Не забыты и консоли — анонс грядущего **The Darkness** заставит чаще биться сердца даже самых устойчивых "консоледовов" (страница 29).

С наилучшими пожеланиями оставляем вас изучать этот номер, но не прощаемся — увидимся, конечно же, в апреле!

АНОНСЫ

4Head Studios и JoWooD Productions намерены значительно преобразить вышедшую ранее историческую стратегию The Guild 2 аддоном **Pirates of the European Seas**. Отвлечься от будней Средневековья, побезобразничать в европейском водном бассейне и навести священный ужас на соседей помогут пиратские корабли. Дополнение украсит оригинальную игру тремя новыми картами, несколькими типами кораблей, соответствующими постройками и характерными для морских разбойников профессиями. В качестве даты релиза The Guild 2: Pirates of the European Seas официальный издатель называет второй квартал 2007-го года — одним словом, очень скоро.

После волны слухов, возникших на почве возможной разработки игры по фильму **Ghostbusters** ("Охотники за приведениями"), анонс таки был подтвержден. Вопреки логике, заявление о ведущихся работах над проектом сделал вовсе не официальный издатель, а известный киноактер Дэн Экройд, который был в звездной четверке охотников. В своем интервью изданию Edmonton Sun Дэн сообщил о достигнутой договоренности между Sony (которой принадлежат права на сериал) и Universal Pictures на издание одноименной с фильмом игры. Актер не преминул сообщить, что он примет активное участие в судьбе Ghostbusters — к примеру, скоро ему предстоит участвовать в motion capture-сессии. Предполагаемая дата выхода проекта — 2008-й год.

Ударить автопробегом по Черноморью призывает краснодарская студия Xbow Software, которая в начале февраля анонсировала симулятор "**Автопробег "Черное море"**". Отличительной особенностью новинки станут не только дороги, проходящие по бывшей советской здравнице, но и ретро-автомобили — массивных "Волг" и "Побед", увы, не будет, зато продукцию концернов Pakkard и Fiat 45-60-х годов прошлого века продемонстрируют в полной мере. Вся колесная классика представлена кабриолетами, что объясняется теплым климатом и девушками, которые, будем надеяться, не откажутся от нашей компании. Так как рабочая версия "Автопробега" была продемонстрирована еще на осеннем "Игромире", можно надеяться, что до выхода игры осталось не так уж и много времени. Издателем проекта станет фирма "1С", а в качестве предполагаемой даты релиза намечен 2007-й год.


"Автопробег "Черное море"

Американский телеканал History Channel неоднократно сотрудничал с компьютерными разработчиками. Сразу после появления на прилавках исторической стратегии Rome: Total War на телевидении стартовала передача Decisive Battles ("Решающие сражения"), в которой мощный в то время движок Total War Engine моделировал сражения античности и раннего Средневековья. Видимо, оставшись невероятно довольными от произведенного на зрителей эффекта, создатели телепередачи решились на анонс полноценной стратегии под названием **The History Channel: Great Battles of Rome**. В качестве наемных работников были выбраны студии Slitherine Software и Black Bean Games, которые сейчас корпят над смесью элементов исторической RTS с боевиком от третьего лица. В игре будет воспроизведено порядка 100 исторических битв, в которых примут участие такие старые знакомые, как Юлий Цезарь, Александр Македонский и нежно любимая египтянами Клеопатра. Разумеется, найдется место и для видеороликов, ранее показанных на кабельном телевидении.



The History Channel: Great Battles of Rome

Продавшийся неприличным трехмиллионным тиражом экшен **Gears of War** хорош всем, за исключением одного — этот тайтл был и пока еще остается эксклюзивом для next-gen консоли Xbox 360. Несмотря на полную тишину в эфире издателя и разработчика, в выходе этого блокбастера на платформе PC не сомневается никто. По многочисленным предположениям разделить судьбу Маркуса (главного персонажа Gears of War) нам предложат осенью этого года, которая пока не шибко богата на анонсированные игры. Помимо динамичного сингла, боевик обладает адреналиновым мультиплеером, поэтому PC вполне может принести разработчикам игры неплохие деньги. Остается лишь одно — дождаться наконец-таки официального заявления от тандема Microsoft/Epic Games и терпеливо отсчитывать дни до намеченного срока.

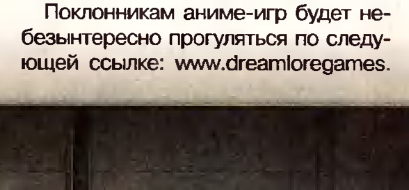


Navy Field

ИНТЕРНЕТ

"Абсолютно бесплатная" многопользовательская стратегия **Navy Field** обзавелась русским представительством в Сети — www.navyfield.ru. Новички могут получить полное представление об игре в разделе "Информация", столкнувшиеся с проблемами найдут отклик в техподдержке, а бывалые флотоводцы примут активное участие в десятках тем ветвистого форума проекта. Кроме того, авторы сайта позаботились о своевременно обновляемой ленте новостей, благодаря которой можно всегда быть в курсе последних событий.

"Акелла" совместно с "1С" и TM Studios открыли симпатичный сайт анонсированного проекта "**Головорезы: Корсары XIX века**". Набравшие в строке браузера адрес www.sb.akella.com/ru смогут познакомиться с главными персонажами грядущей в марте морской action/RPG, скачать промо-ролик и узнать о ключевых особенностях игры. Впрочем, с появлением "Головорезов" в продаже не стоит забывать о вышеприведенной ссылке, ведь если уже сейчас на форуме идет горячее обсуждение нового эталона пиратской саги, то несложно догадаться, что будет при появлении его на свет.



Поклонникам аниме-игр будет небезынтересно прогуляться по следующей ссылке: www.dreamloregames.com/cosmos, где расположился официальный сайт игры "**Красный космос**". Сами разработчики из студии Dreamlore характеризуют скорую новинку как "аниме-проект в жанре interactive fiction". Помимо написанного с юмором FAQ, посетители ресурса могут узнать о сюжете "Красного космоса", игровой вселенной и ее обитателях, а также полюбоваться на сочные скриншоты. Несмотря на банальность выбранного сеттинга (СССР и США ведут широкомасштабную войну в космосе), хочется верить, что проект получится как минимум оригинальным.

В свете появления на страницах нынешнего номера интервью с минскими разработчиками из VironIT (см. стр. 28), не будет лишним напомнить об официальном сайте проекта "**Безмолвие**" (англоязычное название — Time of Silence) — для этого нужно проследовать по ссылке www.tos.vironit.com/main.php?lang=ru. В то время как разработчики вели напряженную работу над созданием этой RTS с многопользовательским уклоном, сайт долгое время не обновлялся. Теперь же упущение исправлено, раздел "Скриншоты" пополнился новыми изображениями, а в перспективе ожидается еще немало нового — проект находится в завершающейся стадии и привлекает все больше внимания. Поделиться своими соображениями и дельными советами можно на форуме, который регулярно посещают отечественные девелоперы.

ДАЙДЖЕСТ

Спустя несколько лет, на протяжении которых геймеры могли приобрести героев и предметы из популярных онлайновых проектов, интернет-аукцион **eBay** запретил выставление подобных лотов. Учитывая, что ежедневно на таких торгах уходило огромное количество чаров, виртуальных денег и редких вещей, не стоило удивляться буре негодования от "коммерсантов". Первопричиной "прикрытия лавочки" послужило негодование официальных издателей MMO-игр, которые были явно не в восторге от мгновенного обогащения некоторых подписчиков. Скоренько намекнув на незаконность подобного рода сделок, они вынудили аукцион пересмотреть собственные позиции и закрыть двери перед торговцами виртуальными вещами. Теперь сотни и тысячи профессиональных геймеров остались без существенного источника дохода — СМИ многих стран мира неоднократно показывали тех же китайцев, которые "качают" многоуровневых персонажей с одной-единственной целью: как можно дороже перепродать его. Кстати, среди обвинителей популярного интернет-аукциона была замечена Blizzard Entertainment, которая неоднократно призывала игроков в World of Warcraft зарабатывать честным путем, то есть самоличной игрой, а не покупкой готового чара.


"Красный космос"



"Безмолвие"

Горячо ожидаемая ролевая игра **The Lord of the Rings: The White Council** так и не дожила до релиза. Скончавшийся еще прошлым летом проект долго морочил голову своим поклонникам: разработчики ходили, словно воды в рот набравши, а официальный сайт проекта мог похвастаться лишь разрастающимся количеством сообщений в форуме. Первые подозрения в духе "пациент скорее мертв, чем жив" стали посещать игроков еще в декабре, но Electronic Arts хранила царское молчание. Когда канадцы сподобились на заявление о долгосрочной заморозке проекта, большая часть команды, работавшей над "Белым Консулом", уже разбежалась. Жаль, но что поделаешь.

Локализировать MMO-игры на русский язык в последнее время становится хорошим тоном. В качестве примера достаточно упомянуть о переводе на великий и могучий MMORPG EverQuest II и RF Online. Скоро к этому списку можно будет добавить и космическую одиссею **EVE Online**, над русской версией которой работает сервисный оператор "Нетвиль". Несмотря на небольшое количество подписчиков, детище исландской компании CCP Games может похвастаться исключительно положительными отзывами игровой прессы и самыми верными поклонниками. К слову, виновник сего торжества, Netville, новый игрок на сцене сетевого гейминга — компания основана лишь в феврале 2007-го года. На данный момент, помимо ведущихся работ над локализацией EVE Online, оператор успел договориться с Electronic Arts на предмет запуска официальных серверов популярного шутера Battlefield 2142. Показательный пример для подражания отечественным компаниям-издателям.

Редкий выпуск новостей обходится без упоминания об очередном билле или законе, направленном против компьютерных игр. Призывы к жестокости, скрытая обнаженка и присутствие в видеоиграх декалитров крови уже навязли на зубах многих политиков и адвокатов тех же США. Чтобы узнать, насколько надоели подобные споры разработчикам, следует обратиться к многострадальной Rockstar Games — редкий скандал обходится без этих ребят. Взглянуть на игры с другого угла попытался **Роберт Парангао** (Robert Parungao), канадский исследователь и, в данный момент, учащийся университета Конкордии. Для эксперимента он провел порядка 100 часов за четырьмя известными проектами: экшенами Grand Theft Auto 3 и Shadow Warrior, стратегией Warcraft III и аркадой Kung Fu. По мнению Роберта, эти тайтлы в лучшей степени отражают развитие компьютерных игр за последние два десятка лет. Критично осмотрев "подопытных", молодой социолог пришел к невеселому факту — в большинстве игр наблюдается немало примеров расизма по отношению к азиатам. Всего несколько лет назад подобное утверждение могло относиться и к чернокожим представителям человечества, но по собственному опыту мы знаем, что сейчас редкий проект обходится без темнокожего помощника или главного героя. Участь азиатской расы куда менее привлекательна — чаще всего азиатов приходится видеть в роли беспомощных жертв или в качестве одного из стереотипов — якудза, представителей воюющих между собой триад, бойцов в восточных единоборствах. Из грядущих проектов в подобном можно не уличить разве что Strangehold за авторством Джона Ву (впрочем, было бы странно, если бы китаец поступил иначе). Забивший тревогу Парангао сумел попасть в объектив мировой прессы и сейчас активно пропагандирует пересмотр разработчиками своих прежних позиций. "Родители, правительства и "сторожевые псы СМИ" выступают против широко распространенного насилия и дискриминации по половому признаку в видеоиграх, но явный расизм проходит в значительной степени незамеченным", — говорит молодой человек, намеревающийся продолжить свое исследование с новыми играми. Остается надеяться, что замеченные недостатки современных игр будут услышаны разработчиками и аккуратно исправлены — еще одной волны исков по поводу обвинения в расизме нам уж точно не нужно.

Цеват Йерли (Cevat Yerli), исполнительный директор компании Crytek, стал чуть ли не героем прошедшего месяца, сделав приятное заявление для беспокоящихся по поводу системных требований грядущего шутера **Crysis** игроков. Как и находящийся сейчас в печати S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl, высокотехнологичный проект сможет запуститься даже на устаревших компьютерах, купленных два-три года назад. Предполагавшаяся многими концепция "Windows Vista only" не подтвердилась, равно как Direct X 10-й версии не стал обязательным условием для запуска игры. По словам ответственного лица немецкой компании-разработчика, Crysis обзаведется широкой аудиторией пользователей, которым вовсе не обязательно бежать в компьютерные магазины за новым "железом". Более того, Цеват порекомендовал не включать без надобности DX10-режим по причине возможного ухудшения производительности боевика и общей нестабильности системы. В своих планах на будущее директор не исключил вариант создания игр только для операционной системы Windows Vista, но пока об этом не может быть и речи. Учитывая недавно появившийся бренд "Games for Vista" от небезызвестной корпорации Microsoft, можно заявить, что редмондовцы здорово опростоволосились, выбрав в качестве старт-апа горячо ожидаемый многими Crysis.



EVE Online



Crysis

РЕЛИЗЫ

УЖЕ ВЫШЛИ					
City Life: World Edition	Экономическая стратегия (самостоятельное дополнение)	2800 MB	CDV / Акелла	Monte Cristo	84% (2) / 4,8 (6)
Close Combat: Cross of Iron	Военная игра ("wargame") в реальном времени	780 MB	Matrix Games	CSO Simtek	- / -
Galactic Civilizations 2: Dark Avatar	Глобальная пошаговая стратегия (дополнение)	нет данных	Stardock Entertainment	Stardock Entertainment	93% (11) / 8,3 (30)
Jade Empire: Special Edition	Ролевая игра	6900 MB	2K Games / Buka Entertainment	BioWare Corporation	84% (7) / 7,6 (10)
Sims: Life Stories	Социальный симулятор	2350 MB	Electronic Arts / Софт Клаб	EA Redwood Shores	70% (8) / 3,8 (8)
Sims 2: The Seasons	Социальный симулятор	800 MB	Electronic Arts / Софт Клаб	EA Redwood Shores	76% (4) / 4,0 (6)
Supreme Commander	Стратегия реального времени	6600 MB	THQ / Buka Entertainment	Gas Powered Games	88% (26) / 8,2 (70)
Test Drive Unlimited	Гоночная аркада	3850 MB	Atari / Акелла	Eden Games	86% (3) / 8,4 (8)
Titan Quest: Immortal Throne	Ролевая игра в стиле "rogue" (дополнение)	2300 MB	THQ / Buka Entertainment	Iron Lore Studios	- / -
UFO: Afterlight	Стратегия реального времени с элементами пошаговой тактики	2500 MB	1C / Cenega Publishing	ALTAR Games	78% (9) / 8,9 (71)
War Front: Turning Point	Стратегия реального времени	3350 MB	CDV / Акелла	Digital Reality	76% (8) / 7,8 (19)
Братья Пилоты. Догонялки	Сборник аркад	2 CD	1C	DiP Interactive	-
Великие битвы: Битва за Тобрук	Стратегия реального времени (самостоятельное дополнение)	нет данных	Акелла	Nival / Arise	-
Корсары: Возвращение легенды	Ролевая приключенческая игра	нет данных	Акелла	Seaward.Ru / Акелла	95% (194)
Смерть шпионам	Стелс-экшен от третьего лица (TPS)	1 DVD	1C	Haggard Games	-
Стальные монстры: Союзники	Стратегический симулятор	3 CD / 1 DVD	Buka Entertainment	Lesta Studio	76 % (53)
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Aura 2: Sacred Rings, The	Квест	13 марта	The Adventure Company / Акелла	Streko-Graphics	-
Battlefield 2142: Northern Strike	Мини-дополнение	9 марта	Electronic Arts	Digital Illusions	-
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Стратегия реального времени	26 марта	Electronic Arts / Софт Клаб	EA Los Angeles	-
Paradise City	Управленческая стратегия реального времени	март	Focus Home Interactive	Sirius Games	-
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Экшен от первого лица (FPS)	20 марта	THQ / GSC World Publishing	GSC Game World	-
Sam & Max: Episode 4 — Abe Lincoln Must Die!	Трёхмерный квест	8 марта	Telltale Games	Telltale Games	-
Silverfall	Ролевая игра в стиле "rogue"	9 марта	Monte Cristo / Акелла	Kyiv's Games	-
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	Симулятор подводной лодки	13 марта	Ubisoft Entertainment	Ubisoft Romania	-
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Тактический экшен от первого лица	март	Ubisoft Entertainment / GFI / Руссобит-М	GRIN	-
UEFA Champions League 2006-2007	Футбольный симулятор	23 марта	Electronic Arts	EA Canada	-
Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов	Пошаговая стратегия	март	Новый Диск	АльфаКласс	-
Корсары 3: Сундук мертвеца	Ролевая приключенческая игра	март	Акелла	Акелла	-
Параграф 78	Экшен от третьего лица (TPS)	9 марта	1C	Gaijin Entertainment	-
Трудно быть богом	Ролевая игра	март	Акелла	Burut CT / Акелла	-

**** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 5 марта, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших)***

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Hitman: Codename 47

***Название локализации:** "Hitman. Агент 47"*
***Разработчик:** Eidos Interactive*
***Локализатор/издатель:** "Новый диск"*
***Количество дисков в локализованной версии:** 2 CD/1 DVD*



Первая часть ставшего впоследствии легендарным stealth-сериала выполнила свою основную задачу — сумела заинтересовать игроков и позволила дать небольшой отпуск бесшумному ассасину Гаррету из Thief. Отныне не нужно было опасливо прятаться по углам, не попадаться на глаза охране и быть невидимкой. Разработчики предложили инновационный геймплей, буквально переворачивающий сознание: переодевшись в предварительно устраненного охранника, главный герой без зазрения совести мог разгуливать под носом у врага. Желающие стелса обретали его в возможности все так же бесшумно пробираться в стан противника, а приверженцы силового метода могли по достоинству оценить широкий арсенал мистера Фоти Севена. Одним словом, Hitman: Codename 47 стал революцией, пусть небольшой, но давшей право на жизнь целой серии выдающихся проектов от той же студии Eidos Interactive. К сожалению, 47-й обладал и рядом недостатков, которые не позволили многим разглядеть в нем большого потенциала. Экшен от третьего лица не мог похвастаться высокой реиграбельностью, обладал невыразительной графикой даже для далекого 2000-го года, а также обделил умом искусственный интеллект — при соответствующей сноровке обвести болванчиков вокруг пальца не составляло труда.

"Новый диск" принял решение о локализации Hitman: Codename 47, следуя известному принципу: "Классика жанра не стареет никогда". И мы, конечно, подписываемся под данным утверждением — негоже оставлять без внимания не ведающих английского языка геймеров, да и экскурсы в историю всегда бывают полезными. Закройте глаза на графику, штампованность сюжета и схожесть первого Хитмана с дешевым боевиком: сегодня у нас ретро, большинство достоинств которого используется в самых последних хитах игровой индустрии, причем весьма небезуспешно.

Издание "Hitman. Агент 47" немного удивляет своей комплектностью — с трудом верится, что игрушка семилетней давности не поместилась бы на одном диске. Локализаторы постарались немного подправить баланс, приложив к дистрибутиву игры несколько бонусов для истинных "хитманововодов". Однако при нынешнем развитии Интернета в нашей стране скачать пяток обоев и тройку видеороликов второй и четвертой части Hitman'а, думаем, не проблема.

Работы у переводчиков, по сути, было немного — в адаптации на русский язык нуждались лишь меню и диалоги. И с тем, и с другим справились на отлично: использованы привычные термины и определения в настройках игры, грамотно переведены реплики главного и второстепенных персонажей, не растерян фирменный юмор 47-го. Немного поворчать заставляют лишь карты локаций, где названия территорий остались в английском варианте — к примеру, не каждый сообразит, что упомянутое в разговоре помещение для охраны называется Staff Area.

Озвучку и шрифты можно охарактеризовать как стандартные. Мистер 47-й говорит с нотками уверенности и спокойствия — а это главное. Интонация же остальных персонажей не представляет собой ничего необычного, хотя при желании актеры могли бы читать текст куда более ответственнее. Включив субтитры, можно увидеть шрифт, который весьма схож с оригинальной игрой: он вполне читаем, но слишком прост и стиля игре не придает уж точно.

Лучше поздно, чем никогда — ждавшие перевода Hitman: Codename 47 игроманы получили русскую версию родоначальницы серии. Локализация ни в коем разе не претендует на оригинальность, но с главной задачей справляется: позволяет понять сюжет и делает поступки нашего альтер-эго осмысленными. Средней руки локализация, однако приобретение ее крайне рекомендуется настоящим ценителям жанра stealth-action.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 6

Антон Борисов

Hitman: Blood Money

***Название локализации:** "Hitman. Кровавые деньги"*
***Разработчик:** Eidos Interactive*
***Локализатор/издатель:** "Новый диск"*
***Количество дисков в локализованной версии:** 1 DVD*



Четвертую часть сериала Hitman спустя небольшой промежуток времени можно назвать апогеем творческого гения Eidos Interactive. Статный мужчина со штрих-кодом на лысом затылке достиг так называемого левел-кэпа: он умеет не только незаметно пробираться в логово "заказанных" жертв, но и устранять препятствия голыми руками — перехватывать у бодигардов оружие, на ходу имитировать несчастные случаи и выходить сухим из самого пекла. Любители маскарадов, конечно же, не остались без внимания и на этот раз — тела отныне утилизируются в окрестные баки с мусором и морозильники, а одежда несчастных сворачивается в аккуратный узелок. Получение заветного рейтинга Silent Assasin стало нелегким занятием, требующим невероятного напряжения и выдержки даже закаленных поклонников "хитманианы". Впрочем, хитрые девелоперы умудрились-таки подсунуть нам неидеальный продукт — движок основательно переработанный, инкрустированный новомодными эффектами, но доставшийся в наследство от Hitman: Contracts. Сторилайн хоть и претендует на изысканность, но все же заставляет вспомнить не один штамп. Но главное разочарование приберегли напоследок — знаменитый stealth-сериал прекращает свое существование. На некоторое время или навсегда — остается лишь гадать, так как разработчики упорно отмалчиваются и предлагают знакомиться с Кейном и Линчем, главными персонажами анонсированной Kane & Linch. С одной стороны, можно искренне порадоваться за 47-го, которому вовремя дали отставку и избавили от самокопирования. С другой же, остается привкус горького расставания с харизматичным героем, его приключениями и атмосферой Игры с большой буквы. Хитман вернется? Кто же ответит.

Издав Hitman: Blood Money в оригинальной версии под лейблом ND Games, "Новый диск", казалось, совсем позабыл о локализации игры. А четвертая часть Hitman'а, на минуточку, вполне заслуженно возглавила список игр этого жанра в нашем ежегодном подведении итогов года. Как оказалось, работа над локализацией все же шла — пусть и не так оперативно, как хотелось бы. Итак, каковы же впечатления от "Hitman. Кровавые деньги"?

Во-первых, "Новый диск" красноречиво намекнул, что наличие DVD-привода на сегодняшний день — обязательное условие для своевременного знакомства с лучшими играми. Конечно, вряд ли компания начисто проигнорирует CD-версию, но если учесть, что большинству из нас хочется "все сразу и сейчас", покупка столь важного устройства чтения дисков неизбежна. Вторым, с чем неизбежно сталкиваешься при установке локализации, становится масштаб работы, стоявший перед командой ND Games. В отличие от предыдущих серий, Blood Money порадовала неприличным количеством видеороликов, протяженных диалогов и описаний оборудования идеального киллера. Добавьте к этим составляющим множество уникальных локаций, всякого рода плакаты/надписи и титульные листы газетных изданий, подводящих итог завершенным миссиям. Работы — непочатый край, верно?

Для озвучивания персонажей "Hitman. Кровавые деньги" ND Games, более чем уверен, выделила лучших актеров, которые имелись в наличии. Соотнесенные с текущим моментом игры реплики погружают в атмосферу игры без остатка, а великолепный саундтрек за авторством Джеспера Кида (не без участия EAX-звука) заставляет надолго забыть о реальной жизни. Хитман за номером "4" — это кино, где игрок сидит на режиссерском кресле и пишет сценарий буквально на лету.

Читаемые шрифты в процессе выполнения заданий смотрятся неплохо, но в газетных публикациях им не хватает изысканности. Переведено практически все, за исключением ничего не значащих мелких заметок в углах бумажных изданий и названий оружия. Впрочем, последнее было бы излишне — как, к примеру, грамотно перевести Hardballers?

Если бы не досадная задержка, "Hitman. Кровавые деньги" мог бы претендовать на идеальную локализацию года. Лицензионная копия держит марку, установленную оригиналом, и не дает поводов усомниться в профессионализме отечественных локализаторов. Достойное пополнение вашей коллекции.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 8

Антон Борисов

Tomb Raider: Angel of Darkness

***Название локализации:** "Lara Croft Tomb Raider. Ангел тьмы"*
***Разработчик:** Core Design Limited*
***Локализатор/издатель:** "Новый диск"*
***Количество дисков в локализованной версии:** 4 CD/1 DVD*



Командировка Лары "наше все" Крофт в Париж, имевшая место в 2003-м году, с треском провалилась в прокате. Разработчики опрометчиво понадеялись на сексапильную героиню игры, небрежно обошлись с сюжетом и предложили крайне непривлекательный геймплей. В промо-роликах главный акцент делался на увеличившемся количестве полигонов у главной расхитительницы гробниц, десятке новых анимаций и инновационном подходе к игровому процессу. В результате получилось известное "хотели как лучше, получилось как всегда" — комфортно управлять Ларой могли лишь восьмирукие существа с хорошо развитым боковым зрением, сюжет скатился к очередной банальщине с несостоявшимся злодеем-покорителем мира, а нужные как собаке пятая нога ролевые элементы заставляли даже самых терпеливых игроков бежать в ужасе и без оглядки. Но даже в темном царстве нашлись лучики света, увидеть которые смог не каждый из нас. Во-первых, перед нами была одна из самых обаятельных героинь компьютерных игр. На пути к релизу мисс Крофт не растеряла грациозность движений, блистала завидной пластикой и акробатикой и вызывала непреодолимое желание находиться рядом с ней, вытаскивать ее из передряг и вести через тернии к звездам. Удовольствие от Angel of Darkness, конечно, ниже среднего, но что не сделаешь ради дамы своего сердца.

Стоит ли удивляться, что в России поклонников Лары хоть отбавляй. Кого-то угораздило влюбиться в очаровательную особу еще тогда, когда она представляла из себя кучку пикселей; кто-то был подстрелен Амуром совсем недавно, аккурат после появления Tomb Raider: Legend. Не в этом суть. Самое важное, что теперь мы можем наблюдать образцовый пример тесного сотрудничества между фанатами игры и официальным издателем Lara Croft Tomb Raider на территории СНГ. Не совсем "Gamers for gamers", но все же.

Загрузочное меню предлагает для установки две версии: английскую и русскую, что не может не радовать. Новичкам же крайне рекомендуется наведаться в гости к стильно оформленному руководству, в котором кратко и доступно излагаются основы игры и нюансы управления (их, кстати, не будет лишним распечатать и повесить рядом с монитором). Стоит отдать должное локализаторам — они взяли пропатченную версию Angel of Darkness, которая характеризуется стабильной работой и корректно определяет большинство геймпадов. Поэтому, коли есть этот архиполезный гаджет, немедленно сдувайте с него пыль и подключайте — частично избавите себя от нервотрепки.

Так как в процессе рабоы над локализацией активное участие принимала компания, выпускающая шоколадные батончики, опасения по поводу сохранения контента оригинальной игры были. К счастью, дело обошлось без поедающей сладости Лары и уж тем более без каких бы то ни было изменений в сюжете. Рекламная акция затронула лишь стены некоторых локаций, на которые теперь "наклеены" промо-плакаты, призывающие принять участие в розыгрыше призов от официального партнера игры. Заинтересовавшиеся могут ознакомиться с условиями конкурса из соответствующего вкладыша к диску, а мы вернемся к локализации.

Диалоги переведены бережно, без ошибок и вполне достойны оригинальных. Увы, их немного, поэтому по достоинству оценить труд локализаторов не представляется возможным. Звук, за исключением реплик персонажей, остался нетронутым, хотя работа над ним не помешала бы — выстрелы и предсмертные крики врагов не претендуют на достоверность, да и парижским улочкам не помешала бы оживленность.

Подводим итоги: "Lara Croft Tomb Raider. Ангел тьмы" неплохая локализация откровенно неудавшейся игры. В большей мере рекомендуется поклонникам Лары Крофт, хотя им лишние советы не нужны — купили уже:). Остальные же имеют возможность убедиться, что и на старуху бывает проруха (не в пример последней Tomb Raider: Legend).

Оценка игры: 6
Оценка локализации: 6

Антон Борисов

Лицензионные диски предоставлены компанией "ХИТ компани"

Lara Croft Tomb Raider: Legend

***Название локализации:** Lara Croft Tomb Raider: Легенда*
***Разработчик:** Crystal Dynamics*
***Локализатор / Издатель:** ND Games ("Новый Диск")*
***Количество дисков:** 1 DVD*



Последний на данный момент проект из серии игр о сексапильной искательнице приключений на свои вторые девяносто Ларе Крофт — Lara Croft Tomb Raider: Legend — хоть и с приличным опозданием, но обзавелся-таки русской версией. Локализация носит название "Lara Croft Tomb Raider: Легенда", а занималась ее созданием компания ND Games (она же "Новый Диск").

Сей продукт от ND Games можно смело ставить в пример иным локализаторам: недостатков в русификации практически нет. Единственное, что внесло чайную ложечку дегтя в локализацию, — полное отсутствие мануала, как в папке с установленной игрой, так и на сайте "Нового Диска". Зато в остальном "обрусевшая" Lara Croft Tomb Raider: Legend хороша так же, как и сама Лара Крофт.

Локализаторы добрались практически до всего английского текста, что был в игре, как устного, так и письменного. Нетронутыми остались, наверное, лишь наклейки-"напоминания" в одной из комнат поместья Крофт, которые читать вздумает только то, кому попросту делать больше нечего. Монологи/диалоги "портированы" на русский язык и озвучены просто великолепно — сразу чувствуется добротная актерская игра и наличие совести и жутко объемного, но крайне полезного багажа знаний у переводчиков. Даже вроде бы неважные надписи на стенах и прочих объектах окружающей прекрасную Лару среды были "пропущены" не через PROMT или ему подобную программу, а через заботливые руки работников ND Games. Кроме того, даже во вступительном ролике оригинальные титры и комментарии были самым "гладким" образом заменены русскими. Если говорить о переводе вообще и в целом, то он практически безупречен: к крылатым выражениям подобраны подходящие по контексту русские аналоги, а каких-либо переводческих ляпов замечено не было. "Приобретенные" глюки и вылеты также обошли локализацию стороной.

В итоге, мы имеем роскошную локализацию, одну из лучших, которые лично мне доводилось видеть. Плюс ко всему, русифицированная Lara Croft Tomb Raider: Legend замечательно запускается и без диска, что добавляет локализации еще больше ценности. Поклонникам харизмы, пластики, ловкости и других важных параметров Лары Крофт рекомендуется.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 9

Павел Брель

Europa Universalis 3

Название локализации: *"Европа III"*
Разработчик: *Paradox Interactive*
Локализатор/издатель: *snowball.ru/"1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *2 CD*



Поступательный успех шведских разработчиков из Paradox Interactive продолжился в блистательной Europe Universalis 3, в ожидании которой томилась не одна тысяча поклонников глобальных стратегий. Переход "Европы" из двух плоскостей в полноценное 3D и визуальное улучшение интерфейса, конечно, справились с задачей привлечения новых игроков. Но куда более довольными оказались ветераны, чьи руки отныне совсем развязаны — историю можно переписывать по несколько раз на день. Отличительной чертой третьей части стратегии стало введение понятия "Национальная идея", которое позволяет создавать совершенно непохожие друг на друга государства. Развивая технологии, колонизируя дальние земли и грамотно ведя политику, мы можем оказаться в мировых лидерах и диктовать остальным странам свои условия. Впрочем, "Европа" всегда славилась неопределенностью задач — мы сами ставим перед собой цель и идем к ней хоть на протяжении всего времени игры (для этого отводится ни много ни мало, а триста лет). В отличие от некоторых разработчиков, скандинавам удалось подготовить к релизу стабильную версию "Европы", что избавило игроманов от обязательного скачивания сонма патчей и обновлений. Но нет предела совершенству: многие наверняка заметят присутствие мешающего микроменеджмента, досадные ошибки в просчетах сражений и парочку глюков в самых неожиданных местах. Однако позвольте напомнить, что сообщество любителей проектов Paradox — одно из самых активных в мире, поэтому в самом скором времени ждем фанатских модов и дополнений.

Не скрою, появление локализации Europe Universalis 3 немного сбило с толку вашего покорного слугу. Причина кроется в оперативности, проявленной "снежками" и сравнимой разве что с русской версией исполинского Medieval II: Total War. Можно лишь догадываться, каких усилий стоила адаптация "Европы" последнего разлива, но трудно не согласиться с фактом, что перед нами грамотная локализация в красивой и стильно оформленной обложке. Помимо доверху набитых демо-версиями и роликами дисков, локализаторы позаботились о подробном мануале на русском языке. Руководство разжевывает буквально каждый момент игры, знакомит с нововведениями, рассказывает о нюансах правления и дает информацию обо всех юнитах и слоях населения. Исполненный в традиционном PDF-формате мануал органично дополняет внутриигровое обучение — оно непродолжительно, но позволяет закрепить основные навыки в игре.

От масштабов перевода может закружиться голова — со всей ответственностью заявляю, что за все время общения с "Европой III" вы не встретите ни одного английского слова. Географические названия областей и провинций в полной мере соответствуют аналогам того времени, описания форм правления и национальных идей более чем исчерпывающие; стоит ли говорить об аккуратно переведенных случайных событиях и экране статистики? Правда, иногда кажется, что локализаторы "перестарались" — некоторые имена и фамилии исторических личностей заслуживают лишь англоязычного написания, но это лишь придирки.

Поспешность работы и желание как можно скорее издать русскую версию "Европы" позволили прокрасться в текст небольшим грамматическим и орфографическим ошибкам. Не радуют и размеры шрифта, которые достались в наследство от оригинала и не были увеличены (а как же наши глаза?). Хотя этот недостаток с недавних пор оказался неактуальным: те, кто не поленился озаботиться крошечным патчем (всего 2.6 Мб) за номером 1.01r с http://files.games.1c.ru/europa3rus/files/patches/eu3rus_110r.zip, получат мелкие изменения в переводе, обновленные внутриигровые шрифты и дополненное руководство к игре.

Стесненных в средствах пользователей наверняка порадует тот факт, что установленная "Европа III" не требует наличия в приводе лицензионного диска. Поэтому не упускайте возможности поделиться частичкой радости с другом — если окажется, что он относится к поклонникам глобальных стратегий, россыпи благодарности неминуемы.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 9

Антон Борисов

Лицензионные диски предоставлены компанией "ХИТ компани"

Strategic Command 2: Blitzkrieg

Название локализации: *Стратегия победы 2: Молниеносная война*
Разработчик: *Huber Gater, Battlefront.com*
Издатель в СНГ: *"Акелла"*
Количество дисков в локализованной версии: *1CD*



Да сколько же можно клепать игры по мотивам Второй мировой войны! Сколько раз нам еще десантироваться в Нормандии, биться за Сталинград, штурмовать Берлин? Уже, кажется, все жанры перебрали — и все равно каждый год выходит несколько новых игр на давно избитую тему.

Вторая "победа", как и ее предшественница, звезд с неба не хватает, но вполне способна завладеть вниманием игрока на пару вечеров. "Игра с альтернативной историей" является, пожалуй, одним из главных козырей этой пошаговой стратегии. Перспектива перекроить исторические события по своему вкусу, что ни говори, очень привлекательна для многих игроков. При этом в игре нашлось место и "легкому стебу" — например, довольно забавно смотрятся модели юнитов, выполненные в виде игрушечных солдатиков. Ко всему этому добавить бы картинку покрасивее, парочку музыкальных тем, заменить набившие оскомину текстовые сообщения несколькими устными репликами — и получился бы более-менее нормальный проект. Однако разработчики, выполнив основную часть работы, видно, подрастеряли энтузиазм и завершали "Стратегию победы" уже спустя рукава.

Локализаторы тоже особо не старались. Ладно, скажем спасибо, что хоть на английском мануал сохранили — руководство лежит в папке SC2 Editor Help. Сам по себе мануал неплохой, но оформлен он очень уж уныло: ни картинок, ни экспериментов со шрифтами. Просто сухие черные латинские литеры на белых страницах. Конечно, читать это можно, но почему нельзя было на русский перевести? Ведь в пошаговых стратегиях мануал часто бывает серьезным подспорьем для новичков, и, учитывая это, "Акелла" могла бы приложить некоторые усилия и сделать качественный перевод.

Тем более, что в самой игре текста очень мало. Всего и делов-то — перевести главное меню и несколько сообщений, всплывающих во время игры. С этим, правда, локализаторы справились, "русифицировали" все грамотно и шрифт подобрали читабельный — на самом деле, было бы странно, если бы они и тут напортачили. В общем, программу-минимум "акелловцы" выполнили — уровень локализации соответствует уровню игры, а значит, оценки тоже будут одинаковыми.

Оценка игры: 4
Оценка локализации: 4

AlexS

Bonez Adventures: Tomb of Fulaos

Название локализованной версии: *"МакБоунз и гробница Фулаоса"*
Разработчик: *BoneArtz*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"Новый Диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



С "МакБоунз" произошло то, чего должен бояться всякий издатель, тем более всякий разработчик. Его, не лишенного своеобразных фишек, предали забвению практически все, начиная от игровой прессы, упоминающей игру разве что в собственных энциклопедиях, и заканчивая самими игроками. На вопрос "слышал ли ты об этом звере?" вам отвечают однозначно "нет". Оттого поразительно, что творение BoneArtz добралось до наших постсоветских берегов и обзавелось русификацией. Впрочем, после релиза локализованной версии отрыжки западной индустрии под названием D.I.R.T, переводом которой также занимался "Новый Диск", покупатель должен смотреть на это как на обыденность.

Bonez Adventures представляет собой смесь адвенчуры и РПГ. Вид сверху, дешевая трехмерность и простые логические задачки не относятся к главным недостаткам игры, в том числе и слизанная с нетленного Diablo кукла с инвентарем, и даже корявая боевая система. Наибольшим промахом получился сюжет, смахивающий на десяток голливудских приключенческих фильмов и впитавший в себя добрую половину известных штампов.

А вот с локализацией игре повезло больше. "Новый диск" не изменяет своим принципам и полностью переводит и самый ужасный трэш. Мануала нигде я не нашел, возможно, он отсутствовал в оригинальной версии. Волноваться не стоит: управление здесь интуитивное. Вскрытие пациента показало: для меню шрифт локализаторы подобрали весьма подходящий, хоть в пример ставь, но шрифт субтитров наоборот заслуживает крепкого словца за вызывание негативных эмоций своей непрезентабельностью. Спасибо за неплохой перевод текстов, пусть его было немного.

По традиции актеры, приглашенные для озвучивания, переигрывают. Местные бедуины говорят со знакомым кавказским акцентом, а главный герой временами надоедливо мямлит. Хорошо то, что текст, произносимый ими, не опускается до буквального перевода и односложных фраз.

Оценка игры: 4,5
Оценка локализации: 7

Берлинский Gosha

Warhammer 40,000: Dawn of War — Dark Crusade

Название локализации: *Warhammer 40,000: Dawn of War — Dark Crusade*
Разработчик: *Relic Entertaiment*
Локализатор/Издатель в СНГ: *Бука*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Вселенная Warhammer 40k переживает в последние годы... хм... второе рождение, скажем так. Во всяком случае, на PC — это точно. И заслуга эта во многом компании Relic, которой в 2004 году удалось вдохнуть новую жизнь в серию. Тогда свет увидела игра Warhammer 40000: Dawn of War, которая, благодаря своей оригинальной концепции, приобрела по всему миру миллионы новых фанатов и стала одной из лучших стратегий того времени. Но Relic на этом не успокоилась, и в конце 2006 года мы смогли оценить уже второй по счету аддон, получивший название Dark Crusade. Надо признать, дополнение вышло замечательным. Игроков ждали две новые уникальные расы, с появлением которых общее число воюющих сторон возросло до 7, и масштабная проработанная однопользовательская кампания, в которой нам предстояло во главе одной из рас (любой на ваш выбор) поучаствовать в захвате планеты Кронус, на которой переплелись интересы всех противоборствующих сторон.

Фанатам серии, не знающим английский язык, томиться ожиданием оставалось недолго. Уже через месяц после выхода оригинального Dark Crusade компания "Бука" выложила на прилавки локализованную версию. Однако не стало ли качество локализации жертвой ее столь скорого выхода?

Тех геймеров, которые перед игрой читают мануал, я сразу вынужден разочаровать: тщательное рыскание по папке с игрой не принесло почти никаких результатов. "Почти" — это потому, что был обнаружен только файл readme, дающий представление лишь о технической составляющей продукта. Так что обратимся к самой игре.

Первое, что сразу бросается в глаза — это то, что основным шрифтом локализации стал самый обыкновенный Arial, который совсем не вписывается в стилистику DC. Второе, на что обращаешь внимание, — это размер этих самых шрифтов. В большинстве случаев они чрезвычайно малы, и их чтение вызывает определенные трудности. Сам перевод игровых текстов и характеристик юнитов нареканий не вызывает: все просто, понятно и в меру литературно. Озвучка выполнена на должном уровне. Голоса героев в роликах звучат с соответствующими моменту интонациями, а фразы, которые бросают в пылу боя воины, ничуть не хуже англоязычного варианта. Но и здесь есть к чему придраться: текст, читаемый диктором в предмиссионных брифингах, не всегда соответствует тому, что мы видим на экране.

В итоге имеем неплохую, но несколько не проработанную локализацию. При ее несомненных плюсах, в числе которых озвучка и скрупулезный перевод всего и вся, наблюдаются и обидные недочеты, такие как неудачный подбор шрифтов и их размер, которые немного портят впечатление от игры.

Оценка игры: 8.5
Оценка локализации: 8.0

Юрий "Forward" Миклашевич

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

На Game Developers Conference, которая проходит в Сан-Франциско, будет иметь место церемония награждения под названием **Game Developers Choice Awards.** За несколько номинаций 7-го марта должны были сразиться лучшие игры прошедшего года, которые были выбраны самими разработчиками. Ведущим популярного шоу в этом году назначен Тим Шафер (Tim Schafer), недавно отметившийся оригинальной аркадой "старой школы" Psychonauts. Номинаций восемь — этого количества должно хватить, чтобы никто не ушел с церемонии "обиженным". Приведем несколько наиболее интересных (игры-претенденты прилагаются):

"Лучшая игра": Gears of War, Okami, The Elder Scrolls IV: Oblivion, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Wii Sports.

"Лучший сценарий": Bully (!), Dreamfall: The Longest Journey, Sam & Max Episode 1: Culture Shock, The Elder Scrolls IV: Oblivion, The Legend of Zelda: Twilight Princess.

"Лучший звук": Company of Heroes, Defcon: Everybody Dies, Guitar Hero II, Lara Croft Tomb Raider: Legend, LocoRoco.

Кроме того, организаторы мероприятия объявили конкурс на лучшую новую студию разработчиков, среди которых были замечены Iron Lore Entertainment (Titan Quest) и Naked Sky Entertainment (RoboBlitz).

ЗАДЕРЖИМ

Valve Software в своем репертуаре — плановая "добавка" в образе **Half-Life 2: Episode Two** снова задерживается. Не удосужившись извиниться перед игроками, разработчики вместе с канадским издателем Electronic Arts перенесли дату релиза с лета 2007-го на осень. Как и заявлялось ранее, футуристический экшен одновременно появится на трех платформах: PC, Xbox 360 и PlayStation 3. В одной коробке со вторым эпизодом будут находиться и еще две новинки: оригинальный Portal и командный Team Fortress 2.



Ненамного сдвинулась дата выхода еще одного не менее амбициозного проекта студии Irrational Games, **Bioshock**. Вместо обещанного ранее июня, проект покажет себя 21-го августа. Так как о причинах задержки не сообщается, позволим возомнить себя пинкертонами и предположить, что изменение сроков релиза связано с нежеланием издателя выпускать столь перспективный проект летом — традиционной поре затишья в игровой индустрии. Учитывая точную дату релиза Bioshock (вплоть до конкретного числа), можно надеяться на положительный исход ожиданий.

Ж.Д.А.Т.Ь недолго

Сетевые магазины уже сейчас ощущают заметный рост онлайн-заказов, которые должны положительно сказаться на их материальном положении. Первопричина подобной эйфории в долгожданном шутере S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl, мастер-диск которого отправился в печать. В это трудно поверить не то что простому обывателю, но и самим разработчикам, которые не без гордости заявляют о завершении пятилетних работ над одним из лучших проектов современности. Окажется ли погружение в Зону действительно интересным или результат будет стоить ломаного гроша, покажет время. До появления долгостроя на прилавках осталось всего ничего — игра появится в продаже в двадцатых числах марта.

Антон Борисов

НАША ПОЧТА

Приветствую! С мест вовсю докладывают, что на дворе уже марширует весна. Как это ни удивительно, весна взаправду началась в марте: плюсовая температура, дожди, тающий снег и остальные радости — прилагаются. Впрочем, если вспомнить, что даже глубокой "зимой" на улице, бывало, повесеннему выводили трели съехавшие с катушек птички — от природы можно ожидать любых обманных маневров. Лично я не буду "консервировать" теплую одежду до самого мая: а вдруг в апреле опять снег?:)

Вот просматриваю я новостные ленты "железные" и завидую приставочникам: заплатил за консоль да знай себе играйся. Не приходится думать, как бы менее безболезненно для кошелька перейти на Core2Duo, будет ли "слышна" смена звуковой карточки на средненьких 2.0 колонках и стоит ли ждать DX10-решения от AMD (ATi), или набрасываться на совсем уже близкие GeForce 8600 от NVIDIA... Кстати, про DirectX 10 — отдельная песня. Сейчас спою.

Пусть даже без устали твердим, что "красоты — не главное", всем хочется, чтоб побыстрее да покрасивше. Да и вообще, красота — двигатель прогресса и один из главных стимуляторов покупательной активности. Для реализации "красот" в играх под Windows где-то с 1999 года стандартом де-факто является DirectX, специальный набор программных средств (API) для разработчиков развлекательных и мультимедийных приложений под Microsoft Windows. Эдакие "кубики" для создателей игр, позволяющие не тратить время на реализацию стандартных-примитивных функций, а сосредоточиться на главном-основном.

И все бы хорошо, так бы успешно DirectX и продолжала эволюционировать до сих пор, прибавляя от версии к версии в весе на несколько новых функций, если б не подоспела ОС Windows Vista. А у той — новые принципы работы с мониторами и видеокартами (Windows Display Driver Model, WDDM), да такие, что прогрессивней некуда. Да и циферка версии DirectX вплотную подобралась к заветной "десятке" — стало быть, пора затевать революцию!

И революция свершилась: DirectX 10 — это совсем другое железо (первые и пока единственные DX10-ускорители — серия 8XXX от NVIDIA), иная идеология разработки и совсем другие возможности. Ну и, конечно, Windows Vista — другие ОС из-за отсутствия WDDM с DX10 работать не смогут.

Если раньше каждый процессор графической карты (GPU) обладал набором различных специализированных блоков (пиксельные и вертексные, например), то DX10-архитектура предполагает замену всех этих объектов едиными унифицированными "шейдерными процессорами", позволяющими одинаково успешно работать не только с пикселями и геометрией, но и с другими видами потоковых данных. Например, набор для разработчиков NVIDIA CUDA позволяет задействовать всю вычислительную мощь унифицированной архитектуры для, скажем, научных целей, превращая тем самым ПК с одной или двумя 8800GTX в маленький суперкомпьютер:).

Такая гибкость позволяет избавиться от самого главного архитектурного ограничения прошлых лет ("специализированности" блоков) и нарастить мощность до невиданных прежде высот: 8800GTX демонстрирует 50-200% преимущество над лучшими акселераторами прошлого поколения (например, AMD/ATI X1950XTX) даже в "старых" DX9-играх, а уж в DX10 эти акселераторы развернутся в полную силу: ожидается более качественная анимация шерсти и растений, мягкие и четкие тени, детализированные ландшафты, заметно более реалистичные дым/облака, высококачественное "смазывание" и многое другое. Да что там говорить — смотрите, кто не видел, скриншоты и ролики из Crysis — это будет первая DX10-ласточка.

Впрочем, кроме радостей, традиционно есть и гадости: во-первых, Windows Vista, этот тяжелый и неповоротливый монстр, для которого пока практически нет драйверов. Кроме того, под Vista не запускаются многие старые игры и программы, на слабых машинах появляются проблемы с производительностью, "и тэ дэ, и тэ пэ"... Стоит ли платить такими неудобствами за объективные красивости и технологичность? На данном этапе — вряд ли, но от перехода на Windows Vista геймерам, похоже, никуда не деться. Если не сейчас, то годика через два-три уж точно. Другой немаловажный "гадостный" момент — дороговизна 8800-карт, которые сейчас оцениваются не ниже 500-600 долларов. Ситуация, конечно, изменится с выходом менее мощных решений типа 8600 и появлением конкурирующих DX10-ускорителей от AMD/ATI, но пока имеем что имеем. Но не имеем самого главного: весомых DX10-игр! Возможно, в этом году появятся Crysis, Alan Wake, Age of Conan: Hyborian Adventures и Hellgate: London, а заодно выйдут DX10-патчи к уже продающимся Supreme Commander, Flight Simulator X и Company of Heroes, но это в мире ПК-игр — лишь капля в море.

А раз так, то годика до 2008-2009 можно спать совершенно спокойно, скрутив трехпальцевую фигуру охочим до долларов резидентам заокеанской Силиконовой долины. Если, конечно, в ваши планы не входит финансирование революций.

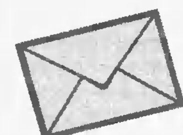
От революций — к почте:



[boom]

Здравствуйте, горячо любимая редакция нашей газеты и все, кто читает это письмо! Ну, сразу к делу. Я вот о чем подумал — Вы в газете ставите оценки игре за графику, звук и т.д. Но для меня, например (а я думаю, что не один такой), графика и звук в игре играют не такую большую роль. Для меня важны такие слова, как геймплей и сюжет! Потому что если игра потрясает своим внешним видом, но, играя в нее, хочется выкинуть своего электронного друга через окно — это, по-моему, не игра! Теперь к сути дела. Я предлагаю ставить оценки не только графике, звуку и др., но и геймплею с сюжетом. За сем откланиваюсь, надеясь, что хотя бы почитаете мое письмо на досуге.

Оценок "за графику, звук и т.д." мы не ставим уже давно — ни в скрытой, ни в явной форме. Общая оценка характеризует целостное впечатление от игры. Правда стоит не забывать, что в играх одних жанров графика более важна, чем в других — наверное, именно поэтому авторы и уделяют (или не уделяют) ей много слов в своих обзорах.



[Батон]

Здравствуйте, уважаемые сотрудники редакции! Написать вам заставил обзор игры NBA Live 07, опубликованный в "Компьютерной газете" за 5 февраля 2007 года, да еще и сложившаяся тенденция в обзорах симуляторов спортивной тематики.

Сколько же можно, господа мои хорошие? У вас что, дефицит авторов, пишущих на эту тематику? Сколько же можно выезжать на г-не UnBalle? Вы что, не видите — человек не хочет понимать, что читатели открывают газету для того, чтобы получить информацию об игре. А в его обзорах ее просто нет. Или вы решили завести себе еще одну Дарью Донцову? По мне так пускай он расписывает ручку где-нибудь в другом месте, а не на страницах уважаемого мной издания.

"Спортивные" авторы (а в особенности, хорошие) — дефицит, увы. Но я не думаю что с UnBall'ом все так плохо — и Дарьей Донцовой же ведь многие всерьез наслаждаются.

Я сам увлекаюсь играми этой серии довольно давно и мне неприятно видеть такие обзоры. Что же касается игры, мое мнение — игра не оправдывает возложенных на нее ожиданий.

К ее достоинствам можно отнести: видеовставки (хотя за их счет увеличился объем игры); грамотное комплектование стартовых пятерок (проходят игроки, имеющие большие рейтинги); хорошая реализация штрафных бросков (каждый игрок имеет свой стиль броска); более реалистичная графика (игроки делают подножки, поскальзываются на паркете); замена "темных личностей" на их компьютерное изображение (в плэйлисте команды), плюс играть на легких уровнях стало намного интереснее (приходится просчитывать свое поведение на площадке в последние минуты таймов и в конце матча).

В минусы: сырость проекта (руки игроков частенько выглядывают из спины оппонента); отсутствие реализации трибун (мало того, что "картон", так еще и все болельщики — мужского пола); нет подключений товарищей по команде в быстрых "отрывах" (пока ты пробуешь оторваться, там уже тебя ждет вся команда противника); плохая игровая механика (часто приходится пользоваться 3-х очковыми, свои игроки так и лезут в "борьбу"); разделение броска на 3 клавиши (бросок, бросок из-под кольца, бросок сверху) и ужасная "русификация" проекта (может, только мне такая попалась, из-за чего трудно разобраться в настройках игры). Мой выбор на сегодняшний день — NBA 06.

Ладно, не будем о плохом. Жизнь продолжается и все, что происходит с нами в ней, будем надеяться — к лучшему. Хочу извиниться за агрессивный стиль, но поделать с собой ничего не могу — наболело. Спасибо за внимание. Искренне ваш, Батон.



[Леонид Ильич]

Добрый день (или ночь, если вы во вторую смену работаете:), уважаемая редакция "Визуальных гадостей" и не менее уважаемый Nickky! Сразу хочу сказать, что пишу вам без особых причин и мотиваций (может, от неопытности, первый раз это делаю:), а посему письмо будет несколько бессвязным, но от этого не менее наболевшим и выстраданным;).

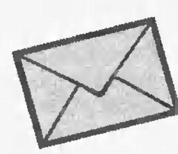
Что хочется сказать про "Византийские сладости"? Честно говоря, ваш таблоид никогда не вызывал у меня резкого отторжения или неприятия, а даже наоборот, в моем воспаленном сознании стойко ассоциировался с выгодной подачей и подбором материала. Хотя без некоторых рубрик вроде "Чтиво" или "Сделай сам" (так, по-моему, называется) я бы преспокойно обошелся. Понимаю, конечно, что всем не угодишь, но вот попытаться сделать это не помешало бы, хотя бы из-за материального интереса:). Имхо, эти рубрики имеют узкую аудиторию, а вместо них можно легко настряпать парочку других обзоров или рубрик. Вроде было даже предложение сделать страничку читательского креатиффа (а может и это уже было на просторах "Виртуозных пакостей" — вашу газету читаю нерегулярно и не так уж давно, так что могу быть не в теме) Там, допустим, рисунки, интересные скрины из игр (в GTA, как вы знаете, можно такого "компромата" наснимать;).

Было, было такое дело. Только, увы, не прижилось.

По поводу обзоров... Конечно, можно многое списать на такое эфемерное понятие, как "субъективность", но вот "воды" в них должно быть на порядок меньше. Про это уже вроде и писалось. Вашим аргументом было то, что, дескать, про игру уже тысячи раз написано-переписано в других изданиях/Инете, и надо че-нить такое свое, высокохудожественное навалять, чтобы сотый раз не повторяться. Может, оно и так, но, возможно, многие как раз и покупают "Казуальные шалости", потому что не хотят (или не могут) лишний раз залезать в Интернет, чтобы читать обзор. А во-вторых, уж не в том ли и состоит мастерство автора, как в умении своим языком, не повторяясь, написать про игру, не прибегая к сомнительным и не всегда уместным приемам (лирические исступления, размышлизмы, а то и целые прозаические опусы по мотивам игры — статья про последний F.E.A.R. яркий пример тому). Вот и все наверное, что хотел написать на данный момент. Желаю процветания и больших успехов "Виртуальным радостям"!!! С уважением, Леонид Ильич.

За "таблоид" — анреспект, а вот за мысли и креатив ("Визанийские сладости", хо-хо) — спасибо!:)

По поводу сильно художественных обзоров миру твердили уже неоднократно, да только все не впрок, похоже. Не хочу больше этой темы касаться.



[vovan rich <vnrich@mail.ru>]

Здравствуйте, уважаемые. Все меня устраивает. НО где описание газеты (а я бы сказал, что ВР — это журнал на газетной бумаге) за 2006,2005 г.г. Вам там, родные, лень работать стало? Каждое уважающее своих читателей издание выпускает в ПОСЛЕДНЕМ НОМЕРЕ ГОДА описание своих публикаций. ГДЕ? Вы своих читателей уважаете? Представьте, что надо найти материал — знаешь, что где-то есть, и вперед, по всем номерам — сколько это займет времени? ЧТОБ БЫЛО ОПИСАНИЕ за последние два года. А то тоже мне, Вам лень лапу снять, а кричать-то нам. С уважением, Владимир. P.S. Написано в холодной злобе из за потраченного времени после очередного рытья газет при поиске материала.

http://www.nestor.minsk.by/vr/archive.html

P.S. Написано в холодном удивлении.



[Inkognetto aka Щит Господен <Serg-darkweider@yandex.ru>]

Прива, Nickky и многоуважаемая редакция газеты ВР! Все же я решился написать вам. Читаю вашу газету регулярно и от "А до Я". =)

От "В" до "Р" читать было бы прикольней;) Привет!

Встречал в ней много неточностей и огрехов, следил за каждым нововведением, и признаюсь честно, рад практически всему. С компом я связан с 5 лет, играю в РПГ и стратегии. Уже 6 лет как подсел на он-лайн. С первого дня выхода LineAge2 сижу на Белорусских серверах и на ПВПшниках. Качал всех, кто качается. Прочел все обзоры NiceMax'a по линейке, и скажу честно, не очень этому рад. Поэтому и пишу вам. Надеюсь, что вы опубликуете мое письмо.

Перейдем непосредственно к критике его обзоров. NiceMax, видимо, неплохой игрок в LineAge, так как его обзоры и тактики очень хорошо и четко описаны. Весьма неплохо описал многие классы. Похвалили и хватит, теперь подбавлю дегтя. Обзор про ПВП танков в №2 за 2007 год. NiceMax, я хотел тебе сказать, что пвп — это не простое глотание CP potions и баночек ХП. Турнирное пвп проводится только при помощи собственных скилов и баффов, бафать себя ПП или ШЕ запрещено, так же как и употреблять любые зелья и свитки. Глупо говорить, что ДА победит всех. ДА не самый сильный танк, он бесполезен практически против всех магов и бафферов. Хотел тебе сказать, чтобы ты пересмотрел свое мнение о пвп в следующих обзорах, ведь даже разница в грейде оружия или 1 лэвле прокачки скила может быть роковой в пвп, тебе будет достовернее всего проверять способность класса на пвп с другими классами по принципу турнирного пвп и без разницы в уровне персонажа. Так обзор получится почти на 99% точным. Еще ты в тактике пвп за ДА забыл упомянуть про пвп против бафферов типа ЕЕ, ШЕ и ПП. Если ты не стал считать их опасными классами для ДА, ты был неправ, оспорить с тобой я смогу это на любом ПВП сервере на твой выбор.

Я еще когда читал отзывы про Линейку на нашем форуме, очень радовался емкости слога многих авторов во фразах вроде: "да ПП или ШЕ без ХП на ДА — это ЛОЛ!!!";) Поэтому даже не пытался вникнуть в суть. Надеюсь, посвященные все поняли, хе-хе. Тем не менее, в прошлом номере было написано "продолжение следует", так что может все же стоило его дождаться? См. стр. 24.

Вроде написал обо всем, что наболело. Горько читать неправильные обзоры игр, на которые тратишь по 7-8 часов в день.

И напоследок как же не пожелать всем и всего?!:) Желаю редакции ВР побольше пищи для обзоров, больше точных и правильных статей, желаю увеличить тираж в миллион раз, чтобы ВР читали все и везде. Nickky, тебе желаю больше писем, больше хороших игрушек, и чтобы рубрика "Наша Почта" перешла на 4 и более страниц газеты. С уважением Inkognetto aka Щит Господен.

Благодарю, будем стараться!



[Андрей aka AM_GL]

Здравствуй, Николай и все, все, все! По традиции, сразу скажу, что читаю Вашу газету давно, а пишу, как водится, впервые;). Прочел многое из предыдущего номера с трудом, нехотя как-то. Зачем, спросите, читать, если делаешь это через силу? А кто, блин, знает. Странное существо человек. В силу привычки, наверное, прочел. Кроме того, было время, когда для меня это была не просто газета. Все мною купленные номера досконально изучались и аккуратно складывались в тумбочку. Я любил эту газету, потому что она была глотком свежего воздуха. Я прочитывал ее запоем, буквально "проглатывал" целиком и полностью, ведь это был единственный источник игровых новостей. Да... Сейчас, конечно, уже не так. И вовсе не потому, что газета дегенерирует. Как раз наоборот. Что бы там не говорили — прогресс налицо, причем очень заметный. И это хорошо. Но интерес, лично для меня, угасает. Оно и понятно: "растем и развиваемся вместе" =). Газета всегда одна — меняются вкусы у самих читателей. Потому и хватает бредней, мол де, "раньше было круто, а теперь ацтой". Просто расчет всегда идет на один психологический возраст читателя, и как только вы его перерастаете, становится неинтересно — это же естественно. Кроме того, ИнтерСеть делает свое дело. Теперь популярность любого печатного издания (+радио/телик) снижается.

Расскажу свою грустную историю: теперь, когда в RSS-ридере несколько десятков "фидов" и объем информации для "переваривания" увеличился многократно, на традиционную прессу остается мизерное количество времени — пролистать в транспорте и, в лучшем случае, прочитать пару статей...:(

Так что говорю всем: "Виртуалка" очень хороша собой. Всем сотрудникам редакции респект и уважуха! И пусть я собственноручно в создании газеты не участвую, но без тени улыбки скажу, что она чуть-чуть и моя, потому что в ней уже есть частичка моей души, выраженная в искренней привязанности и любви! Во-о-о!..

А теперь на землю =) Есть у меня "парочка" претензий:

1."Новинки локализаций" — читаю редко (только когда что-то нужно), ибо почти все пиратское =). Ну да ладно, одну полосу, в среднем, выделить — это не страшно, а может и нужно.

2."Новости игрового мира". Та-а-к... Мне не понятно, для чего здесь упоминать про "K&L: Dead Men", если на последней странице — полноценный анонс. А?

Ну, всякое бывает... Иногда мои "заметки" для новостей после трансформировались в анонсы.

Но больше всего прикольнул скрин Velvet-Strike. То ли я чего-то не понимаю, то ли... /мысль обрывается/. Лично мне это явление известно года, эдак, с 2004-го (без шуток). Ну и какая же это, простите, "новость". Хотя, может, кто и не знал, а вещь действительно забавная. Простим...

3. "Наша почта" — Nickky делает бравое вступление +письма. Хорошая рубрика — читать мысли людей всегда интересно. Грешник — молоток! Заставил улыбнуться от приятных воспоминаний =). Но вот только сколько же можно: "Пишу Вам по поводу надоевшей и всеми перетертой темы, ..." (с). Да-а, тема надоевшая и перетертая, и ты про нее пишешь — оригинал:-)

"По традиции сразу скажу, что читаю Вашу газету давно, а пишу, как водится, впервые" — тут тоже традиция ж старая и перетертая, ан нет, держится до сих пор;).

4. Ладно. Что там дальше? О-о-о... "Игры года". Тут особо комментить нечего, впрочем, кое-что скажу. Примечательно, что игра года, по мнению читателей, отличается от таковой по мнению редакции (TES IV:Oblivion и HoM&M V). Но, что самое интересное, так было и в прошлом году (Civilization IV = Fahrenheit). А в позапрошлом — на месте лучшей игры вообще какой-то жуткий аллегоричный опус вместо ясного ответа. Можете считать меня параноиком, но, по-моему — это какой-то тонкий психологический прием, с целью воздействия на читателей =). Тут дам совет: впредь, при подведении итогов, игру года не включать в другие номинации в качестве претендента. Ведь она и так уже лучшая — все, де-факто! Дайте шанс и другим. При таком подходе лучшей РПГ стала бы Готика 3, ну или "Санитары". Так, на мой взгляд, интересней и справедливей.

5. "БЛИЦ" — много незнакомых ников, а это значит, что суровый цензор Barney выбирает людей строго по оригинальности их мнения, без всякого блата. Похвально!

6. "Интервью" — прочел. Спасибо, интересно.

7. Обзоры, обзоры...

8. "Кино" — рубрика разрослась — так и должно быть. Достойно!

9. "ДУ" — спорили много. Быть, значит быть. Я за.

10. "Подробности". Так. Сейчас буду кричать:-). Я понимаю, что рубрика нужная. Когда-то я и сам читал подробности о Готике 1, Воре 3 и вот недавно — о Готике 3. И узнал много интересного и нового. Но тут...!!! Я имею ввиду Lineage 2. Вы только представьте: с 4-го номера прошлого года мусолить эту игру. И пусть NiceMax не отмахивается фразами, типа, цитирую: "Давно перестал реагировать на такие письма. Вот мне не нравятся некоторые игры очень сильно, даже те, которые многие считают шедеврами, но я же не пишу в газету просьбы убрать подробности или обзоры этих игр." и т.д. Дорогой мой, одно дело коротенькая статейка в полосу/половину, как и было со всеми вышеперечисленными играми, и совсем другое — целая полоса 12 (!) номеров подряд! Ну сколько будет продолжаться этот беспредел! Причем заголовок "Lineage 2. Тактика PvP. Танки. Часть 1" недвусмысленно дает понять, что это только начало. А впереди нас ожидает и Часть 2 и 3...

Ну, "Линейка" сейчас крайне популярна у нас, так что, боюсь, легко "слезть" с этой темы не получится;).

А тут еще и Titan Quest тихо затесался. Тоже, несколько номеров кряду. Как по мне, "Подробности" должны давать пищу для мозга, приоткрывать некоторые секреты, особенность игры, неочевидные вещи и все! А тут — как в энциклопедии какой-то. Короче, сделайте что-нибудь, точнее перестаньте делать (писать "Подробности" об этих играх).

11. "Путеводитель On-Line" не люблю. Такие игры очень затягивают =).

12. "Игры людей" + "Ретроспектива" — авторы молодцы! Занятно почитать!

13. Ну и анонсы, анонсы...

ИТОГ: Все сказал, теперь буду спать спокойно! Спасибо за внимание и (надеюсь) понимание. Удачи всем!

Выслушали и обрадовались, что вы теперь будете спать спокойно;) Пишите еще!



[Ivan "Demtor Cook" Krasnovsky]

Снова привет всем игрофилам (?), редакции "Виртуалки", а также Nickky!!! С каждым разом газету все приятнее читать! Поздравляю! Перейдем к делу... В своем первом письме я, так сказать, родил мысль о рубрике "Ретро игры" (хотя, может не я первый...). Nickky, после твоего вопроса мне смешно стало;-). В рубрике, думаю, нет места Mario и MK! Начинать нужно на порядок выше — с бабушки Сони, Sega DC и некоторых игр PS-2. Вот это будет интересно! К примеру, начать с Resident Evil 1'2'3' & Code Veronica, продолжить Metal Gear Solid, Pro Evo Soccer, Gran Turismo и Silent Hill... Согласны вы или нет, но все это шедевры!!! Классика жанра, так сказать!

А МК с Mario вроде как и не классика, получается?;) Но я согласен, что в рубрике стоит охватить максимальное количество платформ. В то же время, и на денди, и на 3DO до сих пор играют только в путь.

Куче народу было бы интересно почитать о них, тем более что в последние серии этих игр играют все! А вот в "отцов" — минимум, я уверен... А если добавить "акеловский промах" по RE'2, то рубрика нужна просто как кислород!;-) И все перечисленные игры — лишь маленькая часть всех "ретро шедевров". Приставки устарели, игры — тоже, но дух все равно захватывает!! Ну, это были пояснения к 1-ому письму...

Буду говорить "ПОКА"!!! Спасибо за февральский номер, держать в том же духе!!! Всем здоровья и все такое!;-)

ЗЫ: Nickky, вопрос. Читал в инете, что кто-то хочет снять фильм по Metal Gear Solid... Это правда? Ты многое знаешь, поради фанов!!!

IMDB говорит (http://www.imdb.com/title/tt0808372/), что фильм объявлен и появится, предположительно, в следующем году. Сценарист — Hideo Kojima, больше пока ничего не известно.

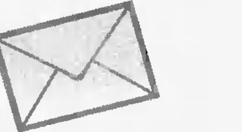


[Giper_bob <Giper_bob@tut.by>]

Доброго времени суток тебе, Nickky! Я пишу ровным счетом, чтобы спросить, что делается с газетой. Возможно, я чего-то не понимаю, но слежу со стороны за вашей газетой и дивлюсь... С первых номеров газеты было видно, что рубрика "Вопрос-ответ" — большая (лист, а то и больше), но в последнее время я ее даже не замечаю, она как-то очень опустела, а в остальном я поддерживаю газету и желаю ей ВЕЛИКОГО будущего.

Спасибо за пожелания! Рубрика "Вопрос-ответ" сейчас в газете даже не "опустела", а просто-напросто исчезла;) Почему? Все просто. Интернет-доступ в небольших объемах может легко себе позволить без преувеличения каждый, у кого есть телефон (в этом несомненная заслуга много-кем-ругаемого "Белтелекома" с его "беспарольной"), поэтому подавляющее большинство читателей задает вопросы на форуме ВР http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/index.html либо других игровых форумах — там, по объективным причинам, можно получить ответ гораздо быстрее, чем в газете.

И напоследок я хочу вспомнить о очень хорошей теме, которая рассматривалась в рубрике "Наша почта" — эта тема о девушках-геймерах. Я считаю, что это очень даже нормально, и если такие есть в Борисове, то пусть пишут Giper_bob@tut.by.



[GRV]

Здравствуйте, редакция многими широко любимых "ВР"! Хочу заметить, что хоть и являюсь постоянным читателем, наверное лет 10, пишу впервые.

[Nickky задумчиво крутит в руках N1'2000 (1) "ВР"]
И вам здравствовать!

И в первую очередь, конечно же, хотелось бы поблагодарить Вас за неустанный труд и терпение, интереснейшую инфу об играх и неплохие обзоры (по поводу которых, кстати, будет сказано ниже). Но и как давний (очень) поклонник Вашей газеты должен высказать свое (думаю, и многих других читателей) "фе" по поводу сильного зацикливания на больших обзорах (я имею в виду, по количеству в одной газете), причем многие игры вообще не представляют никакого интереса, конечно, не хотелось бы в это верить, но складывается ощущение, что просто иногда не хочется Вам работать и Вы вставляете кучу неинтересных обзоров.

Дело в том, что обзор о средненькой игре редко вызывает сильные эмоции у публики. А топовых игр в последнее время мало, поэтому, увы, приходится обозревать то, что есть — иначе заключают "а почему у вас обзоров так мало?":)

А у меня ностальгия по таким рубрикам как: Hard/Soft, застрял, news, факты; скажи-ка, дядя; полезные ссылки, прохождения.

По поводу "вопросов-ответов" ("застрял", "скажи-ка, дядя...") см. ответ на письмо Giper_bob. Про софт вроде как и не писали-то особо. News/факты — разве они не "закрыты" материалами? Прохождения — цветут и пахнут, а вот со ссылками да, тяжело.

Утерялось разнообразие инфы, очень скучно читать одни обзоры (зачастую даже просто оставлять без внимания).

Ну, немножко охарактеризовал вас со стороны "эксперта", а теперь обращаюсь за помощью, так как уверен, что вы не оставите в беде. Играю во вторую Готику и столкнулся с двумя тупиками: 1. Не могу ответить на вопросы вызванного древнего воина, Кваходрона, хотя попал в библиотеку и раз пять все перечитал. 2. Ватрас, чтобы помочь мне с глазом Инноса, попросил найти замену, другого мага воды, которого я найти не могу (хотя предполагаю, что это из-за незаконченных миссий в Яркендаре).

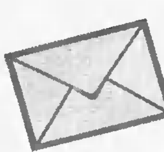
Конечно не оставим! "Передаю микрофон" коллеге Anuriel'у:

1. Этот квест мало кто проходит самостоятельно. Отвечать нужно в таком порядке: Хранитель духов. Защищали воины. Последнее слово имели ученые. Прямой приказ могут отдать жрецы. Помогают целители. Во всем виноваты воины. Ты этого не знаешь.

2. Так и есть, это из-за незаконченных миссий. После прохождения дополнения Миксир сменит Ватраса.

И напоследок хотелось бы пожелать еще большего количества поклонников, по пять дополнительных страничек в каждый номер, меньше пустописаний (выбирать наиболее интересные объекты для обзоров), появления новых интересных рубрик и восстановления хороших старых. Успехов и всех благ! С уважением, GRV!

Спасибо за пожелания!

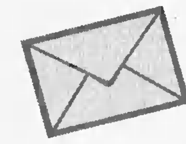


[Иванов Роман]

Здравствуйте, почтовая станция Виртуальных Радостей! Никогда бы не решился Вам написать, но уж очень задело письмо одного читателя, который в январском, кажется, номере расспрашивал девушек на наличие пристрастий к компьютерным играм — так вот, не знаю, все ли он выдумал, только вот циферки-то не сходятся. Расспрашивал он 120 девушек, из них 2% ответили ему, что к компьютерам они "не очень", но в кино с ним сходят. Все бы ничего, да только 2% от 120 это 2,5, вот и думай после этого — то ли у человека с математикой слабовато, то ли с этикой — врать ведь нехорошо.

Ну, если быть уж до конца точным, то 2% от 120 это 2,4. Так что автор, возможно, как и вы, просто где-то округлил результат, может быть — не совсем по правилам. С другой стороны, не требовать же нам подписей и паспортных данных всех 120 опрошенных (или не опрошенных) девушек для публикации письма в "НП";)

Но вообще, я стараюсь думать о людях хорошее, поэтому считаю, что автор того письма не нарочно ошибся в своих расчетах.



[Нортон]

Вновь приветствую редакцию и, возможно, читателей "ВР".

Предлагаю вышеприведенное предложение принять в следующей редакции: "Вновь приветствую редакцию и читателей "ВР"!" Единогласно, ура!:)

Поводом к написанию данного послания стало письмо Ивана Красновского, опубликованное в последнем номере. Напомню, что писал он с предложением создать в газете рубрику "Ретро на консолях". И отвечая на вопрос Nickky, что считать консольным ретро, скажу, что есть великое множество игр, малоизвестных большинству компьютерщиков, но, тем не менее, являющихся шедеврами в своем роде, а в чем-то и превосходящих современные ПК проекты. Например, те же Secret of mana, ClockTower под SNES, Duck Tales, Ys, Yo! Noid, Ice Hockey под Денди и куча других, не менее любопытных игр. Тем более, что в нете сейчас можно найти даже русские версии многих приставочных проектов. В общем, я обеими руками за создание "Ретро на консолях".

И почему оценки фильмам больше не выставляются? Отличная ведь идея была.

Потому что восприятие фильма — еще более субъективная штука, чем восприятие игры.

Касательно письма cop-sector. Категорически не согласен с выводом, что однопользовательские проекты вымрут. Не стоит пророчить смерть немультиплеерным проектам хотя бы потому, что у многих таких проектов есть та атмосфера, которой никогда не заменить мультиплеерным. Сильно сомневаюсь, что когда-нибудь выйдет Сайлент Хилл-онлайн. А если и выйдет, то хоррором быть перестанет. К тому же те, кто ценит в играх, в первую очередь, сюжет, вряд ли когда-нить променяют однопользовательские игры на многопользовательские. Квестоманы тоже никогда не перейдут в онлайн. Любители jRPG, которых, правда на ПК довольно мало, вряд ли перестанут играть в любимые Финал Фэнтези и ломанутся к WoW.

Конечно не ломанутся — у них есть Final Fantasy XI;)

Да и душевные проекты типа Мор. Утопия, Дарвиния и т.п. никогда не выйдут в онлайн, а любить их будут, а следовательно, и делать тоже. Так что не пророчьте смерть здоровому организму. Ну вот, пожалуй, и все. Жить вам и процветать, да в объеме вырастать. Сайонара. С уважением, постоянный читатель из Гродно, Нортон.

Аригато, сараба;)



[Анонимно]

Всем привет!!! Я пишу это письмо с просьбой: очень хочется увидеть на страницах газеты подробные обзоры не игры Лайнэйдж, а ВоВа. Я думаю, со мной многие согласятся, т.к. ВоВ — лучшая нетовская игра года. В нее играет много людей и среди читателей ВР, я думаю, всем было бы интересно узнать что-нибудь новое. Все же обзоры о Линейке не будут длиться бесконечно, и когда они кончатся, можно пустить в ход обзоры по ВоВу. Будем надеяться, что вы не оставите это без внимания. Большое спасибо. Всем удачи!!!

Дело в том, что WoW так захватывает, что у фанатов, в лучшем случае, хватает времени лишь на письма да на посты в тематические форумы;)...

А если кроме шуток, то тема WoW, конечно, нашу газету не обойдет — только конкретные сроки я назвать пока не в силах.

***

Ждем весенних и не очень, игровых и не совсем посланий на адрес vr@nestormedia.com (e-mail) либо традиционной почтой на 220113, Минск, а/я 563, "Виртуальные радости". Напоминаю, что несогласие с публикацией обратного электронного адреса либо "разрыванием" письма комментариями надо обязательно указывать в письме (если такое несогласие, конечно, имеет место). Милых дам — с прошедшим весенним праздником, коллег по полу — с прошедшим зимним;). Всем привет, до апреля!

Почтальон Nickky (me@nickky.com)

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Игровая клавиатура A4Tech X7-G100 и игровая мышь A4Tech X-750BF

Помнится, один храбрый портняжка как-то взял да семерых одним махом прихлопнул. Пусть не великанов каких, а всего лишь мух, но ведь кто про это потом знал? И чествовали героя все кому не лень, потому как боялись попасть под горячую руку.



В компьютерном мире, как правило, под руками геймеров находятся такие привычные гаджеты, как мышка, клавиатура или более экзотические — руль, джойстик, геймпад наконец... Однако, по сложившейся традицииитенденции, подавляющее большинство шутеров от первого лица и разнообразных тактических и стратегических симуляторов накрепко привязано к клавиатуре и мышке. Да что там, даже в симуляторах зачастую встречается невероятное количество настроек, на которые не хватает кнопок у самого продвинутого джойстика.

Само собой, разработчики игровых и околоигровых манипуляторов не дремлют и постоянно выпускают на рынок нечто новое, бывает даже оптимизированное под конкретную игру. Игровые же разработчики при этом в буквальном смысле печатают на боксах со своими продуктами рекламу оптимального, по их мнению, манипулятора. Как говорится — "все довольны, все улыбаются". Для игр вроде CS или Quake уже давно существуют дополнительные игровые клавиатуры, позволяющие игроку намного более комфортно управлять своими ресурсами (закупка оружия, переключение между режимами и пр.). Такие клавиатуры обычно рассчитаны под левую руку, что не слишком тактично по отношению к левшам, но зато максимально эргономично для правшей.

Так и торговая марка A4Tech, широко известная на отечественном рынке разнообразной компьютерной, а с недавнего времени и геймерской периферии, не так давно представила серию игровых мышек X7 и специализированную игровую клавиатуру с тем же индексом.

О двух самых продвинутых представителях этой серии я и расскажу вам в этом обзоре.

Несмотря на то, что каждый из гаджетов, по сути, продается поодиночке, настоящим фанатам CS и иже с ними я настоятельно рекомендую приобретать оба этих устройства как комплект, тем более, что в коробке с клавиатурой имеется специальный чехол, вмещающий в себя не только ее, но также и мышь, которая помещается в отдельный кармашек.

С мышки мы и начнем. Для справки: подавляющее большинство известных производителей современных специализированных игровых мышек, таких как Logitech, Razer и, с недавних пор, A4Tech, используют начинку производства компании Avago Techno-logies. В качестве основы применяются оптические сенсоры ADNS-3060, ADNS-3080, а также лазерный сенсор ADNS-6010, позволяющий увеличить разрешение мышки вплоть до 2500 dpi. Думаю, польза от подобных параметров для точности прицеливания очевидна. Именно такой сенсор, кстати, и используется в мышке **A4Tech X-750BF**. Только не стоит данную мышь сразу же записывать в исключительно игровые. Конечно же, максимальное разрешение ее сенсора в повседневной жизни вам вряд ли понадобится, однако производители оказались весьма дальновидными в этом вопросе — практически все мышки A4Tech серии X, включая и X-750BF, оснащены отдельной клавишей, расположенной чуть ниже колесика скроллинга и переключающей разрешение сенсора. Колесо прокрутки при этом меняет свой цвет и запутаться в том, какое разрешение стоит в данный момент, просто невозможно. Самое приятное, что значение разрешения остается точно таким же, каким вы его настроили перед отключением компьютера или мыши.

Впрочем, вовсе не регулируемое разрешение является основным преимуществом A4Tech X-750BF перед другими "кибер-грызунами". X-750BF оборудована еще двумя дополнительными клавишами под большой палец, а также особой отдельной клавишей "тройного клика", расположенной вплотную к основной левой кнопке. Данная клавиша, как следует уже из названия, при нажатии на нее имитирует, вместо одного, сразу три нажатия, отправляя тем самым в цель не одну, а три пули подряд. Мало кто сможет усомниться в полезности такой замечательной опции.

Для лучшей эргономики мышка A4Tech X-750BF обладает не только продуманным дизайном, но и оснащена особым кожистым покрытием Snake Skin ("змеиная кожа"), призванным избавить мышку от скольжения во вспотевшей ладони. Кроме того, боковая часть корпуса мыши имеет гофрированную прорезиненную накладку, облегчающую контроль большим пальцем. Стоит заметить, что конструкция колеса прокрутки выполнена по особой запатентованной технологии A4Tech и крайне приятна в эксплуатации.

По заявлениям производителя, клавиши мышки способны выдержать до 8.000.000 кликов, что является довольно важным параметром для профессиональных игроков, ибо игровые мыши, как правило, испытывают не в пример большие нагрузки, чем обычные офисные манипуляторы. Кстати, производителем переключателей мышки A4Tech X-750BF является японская компания Omron — один из лидеров в своем направлении. Стоит добавить, что показавшийся мне исключительно тонким и непрочным кабель мышки оказался оснащен ультрапрочной кевларовой нитью, которая проходит по всей длине кабеля и выдерживает на разрыв около 20-ти килограммов.

В играх мышь A4Tech X-750BF, как того и следовало ожидать, показала себя просто превосходно. В 3D-шутерах, где нужна высокая скорость мыши и хороший контроль, она практически незаменима. Правда, геймерам с небольшой ладонью X-750BF, возможно, покажется не слишком комфортной, но, я думаю, это скорее дело привычки, чем проблема эргономики.

Ну, а теперь давайте перейдем к совершенно необходимому и крайне рекомендуемому дополнению вышеописанного гаджета — игровой клавиатуре **A4Tech X7-G100**. Уже стало традицией, что геймеры приносят с собой в клубы собственные мыши, дабы иметь определенное преимущество перед остальными игроками. Однако только матерые профессионалы давно, помимо мышки, со знанием дела подключают ко второму USB-порту компьютера еще и специализированную игровую клавиатуру. Например, такую, как X7-G100...

"Заточка" гаджета под игры заметна еще до открытия упаковочной коробки, которую производители снабдили большим прозрачным окошком. При этом ярким красным "пятном" выделяются клавиши, "W", "A", "S", "D", которые про-геймеры традиционно используют для перемещения. Кнопки это, кстати, размещены по схеме расположения клавиш управления курсором, то есть под прямым углом, и, как оказалось в дальнейшем, еще и прорезинены, и слегка приподняты по отношению к другим кнопкам, что лишь добавляет удобства.

Все клавиши на A4Tech X7-G100 обладают коротким и бесшумным ходом и по своему расположению очень близко имитируют левую сторону классической QWERTY-раскладки лишь с некоторыми исключениями. Слева расположились Tab, Shift, Ctrl, Alt. При этом клавиша Caps Lock перенесена в правый верхний угол. Под большим пальцем находится укороченный пробел, а справа от него расположился Enter. Сверху расположились функциональные клавиши от F1 до F12, причем сделаны они в виде узеньких полосок, использовать которые, на поверку, оказалось довольно удобно. Чуть правее находятся кнопки регулировки громкости, что для геймеров наверняка окажется более чем полезным дополнением. В общем счете, на X7-G100 расположены 62 кнопки, причем в исключительно латинской раскладке. Хотя, для какой игры вам понадобятся русские буквы, мне представить сложно.

Но самое главное — клавиатура X7-G100 имеет в комплекте набор из четырех сменных панелей с подписями для клавиш. В их число включены раскладки для Counter-Strike, Half Life 2, Battlefield 2 и Call of Duty 2. Не густо, конечно, но основные игры, входящие в игровой протокол чемпионатов, имеются.

Никакого программного обеспечения в комплекте я не обнаружил хотя бы потому, что все кнопки на X7-G100 стандартные и использовать дополнительные утилиты для их программирования нет необходимости.

Как известно, самым главным бичом всех клавиатур является их влагоуязвимость. Хотите верьте, хотите — нет, но в случае с A4Tech X7-G100 эта проблема практически полностью исчезает. Можете вылить на нее хоть ведро воды, маленькие отверстия в корпусе клавиатуры просто пропустят всю влагу насквозь и вы попросту зальете стол и собственные штаны. Топить, правда, X7-G100 в ванне все-таки не стоит, а вот от случайных ЧП она превосходно застрахована.

Единственным по-настоящему существенным недостатком A4Tech X7-G100 является, пожалуй, необходимость привыкания к ней, ибо заядлые геймеры наверняка уже "приросли" к классической раскладке обычных клавиатур.

Как я уже упоминал выше, в коробке, помимо самой клавиатуры, отыскалась симпатичная сумка-чехол для клавиатуры с кармашком, в который вы сможете положить мышь, такую, как A4Tech X7-G100. Ну, и, наконец, цена на всю вышеописанную прелесть. Ее нельзя назвать слишком низкой, но, по сравнению с большинством аналогичных девайсов именитых производителей она более чем разумна и доступна — примерно по 20 у.е. за каждый из гаджетов. В общем, если вы истинный фанат 3D-шутеров, нечто подобное вы просто обязаны иметь в своем арсенале. Примерно так же, как фанаты автогонок — руль, а любители авиасимуляторов — джойстик.

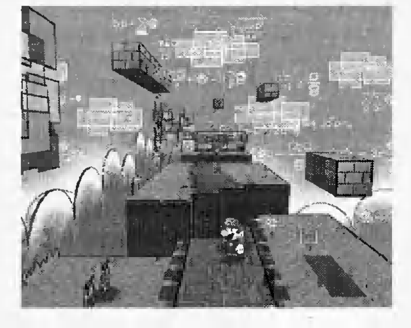
Иван Ковалев, SilentMan@tut.by

Игровые клавиатура A4Tech X7-G100 и мышь A4Tech X-750BF предоставлены для обзора эксклюзивным дистрибьютором A4Tech в Республике Беларусь ТЧУП "Ультра — прайс"

НОВОСТИ ПРИСТАВОК

Бумажный Марио

Новая игра о приключениях усатого водопроводчика поступит в американские магазины 9 апреля. Как заявили представители Nintendo, проект Super Paper Mario представляет собой смесь жанров RPG и "платформер". Главной же особенностью игры станет именно "бумажность" — в смысле, игровой мир и все персонажи будут как будто вырезаны из бумаги. Разработчик, компания Intelligent Systems, создавала игру для Game Cube, но в итоге решила перенести проект на более перспективную Nintendo Wii. Дата же японского релиза пока не известна.



DS-детектив

Очень отрадно, что Нэнси Дрю, героиня серии тинейджерских детективов, постепенно завоевывает и мир виртуальных развлечений. Девушка-детектив, с которой многие наши читатели наверняка познакомились еще на заре юности туманной, станет главным действующим лицом игры Nancy Drew: Deadly Secret of Olde World Park. Этот новый квест разрабатывается для консоли Nintendo DS компанией Gorilla System, на счету которой уже есть несколько проектов о Нэнси Дрю для PC. Уже известно, что девушка будет расследовать загадочное исчезновение миллиардера Тадеуса Бельмонта, случившееся как раз в ночь перед открытием нового парка развлечений в захолустном городке River Heights.

Quake Wars разразятся и на консолях

И вновь на нашей улице праздник — онлайновый шутер Enemy Territory: Quake Wars собирается почтить своим присутствием приставки третьего поколения. Напомню, что на PC Quake Wars ожидаются в апреле текущего года, а вот дата релиза консольных версий пока еще не объявлена. По большому счету, вот что сообщили представители Activision: игры будут точно (одна для PS3, другая — для Xbox 360), а количество участников будет урезано до 16 игроков (на PC — 24). Ах, да, еще сказали о разработчиках: за sony-версию взялась Z-Axis, под "коробочку" же игру адаптирует Nerve Software.

Очередные Звездные Войны

LucasArts анонсировала новый проект из дико популярной серии Star Wars. Действие игры Star Wars: The Force Unleashed будет происходить в промежутке между событиями третьего и второго эпизодов фильма. Проект разрабатывается для Playstation 3 и Xbox 360, и, по словам разработчиков, представляет собой гремучую смесь из Звездных Войн, Ninja Gaiden, 300, The Matrix и God of War. На данный момент нам обещают джедайские поединки на световых мечах, возможность ломать противникам руки-ноги и активное применение Силы. Также доподлинно известно, что одним из центральных действующих лиц будет Darth Vader. Релиз проекта запланирован на ноябрь 2007-го.



Прощание с консолью

23.02.07 ушла из жизни очень достойная игровая консоль — в этот трагический день Nintendo of America объявила о прекращении производства приставки Game Cube. По словам представителей Nintendo, их компания намерена сосредоточить все внимание на Wii, DS и GBA. Что ж, рано или поздно это должно было случиться — почтим же память уважаемой старушки минутой молчания.

AlexS

ОБЗОР

Armed Assault

История создания этой игры сложна и запутанна, как мексиканский сериал. В 2001 году чешские ребята из Bohemia Interactive Studio явили миру лучший симулятор боевых действий. Их чудо Operation Flashpoint: Cold War Crisis не могло похвастаться навороченной графикой, оно подкупало другим — геймерам подарили полную свободу в игре. Сюжет во Flashpoint разворачивался на просторах нескольких островов. Огромные открытые пространства впечатляли, как и разнообразие игрового процесса. Если поначалу вы были лишь простым новобранцем, то по ходу сюжета могли стать командиром отделения, опробовать в деле знаменитый танк "Абрамс", не менее знаменитый вертолет "Черный ястреб" или другую технику. Flashpoint радовал размахом действий и своей достаточно сильной тактической составляющей. Нам подарили настоящую войну, где частенько приходилось думать, дабы не быть убитым одним единственным метким выстрелом. Именно благодаря реализму игра покорила сердца миллионов геймеров. А еще в Operation Flashpoint был почти эпический сюжет (противостояние американский войск и мятежников советской армии), и замечательный редактор, который позволял игрокам придумывать сценарии собственных кампаний. Так что пока окрыленные успехом БИСовцы выпускали дополнения к игре (вслед за "Холодным кризисом" последовали "Сопротивление" и "Красный молот", в них геймерам соответственно предоставили возможность поиграть на стороне сопротивления и войск СССР) поклонники старались не отставать от профессиональных деволоперов, в домашних условия мастерили миссии и многочисленные моды. Мастерили и гадали, когда же выйдет продолжение игры? Предполагали, что достаточно скоро. Ведь разработчики уже объявили о том, что приступили к созданию Operation Flashpoint за номером два. Но тут-то и начались неприятности. Сначала между Bohemia Interactive и ее издателем произошел конфликт. Потом БИСовцы потеряли права на торговую марку Operation Flashpoint (она досталась Codemasters) и стали ваять свою игру уже под другим названием — Armed Assault. Ее выход неоднократно откладывался. Разработчики долго искали нового издателя. Вся эта чехарда настолько затянулась, что даже самые ярые фанаты начали сомневаться в том, что когда-нибудь увидят любимую игру на прилавках магазинов. Однако паникеры ошибались. Armed Assault все-таки вышла!





И снова в бой

Одного взгляда достаточно, чтобы понять: ArmA — это все тот же Flashpoint. Да, графика по сравнению с оригиналом значительно похорошела. Да, теперь по сюжету нам предстоит воевать не во времена пресловутой перестройки, а спустя пару десятилетий. Место действия тоже изменилось. Вместо Аверона, Наговы и Малдена нам предложат пару других островов (Sahrani и Rahmadi). Над их созданием разработчики потрудились на славу. Пейзажи действительно впечатляют: трава, небо, шейдерная водица в океане — все выглядит на порядок лучше, чем во Flashpoint. Количество разрушаемых объектов в игре увеличилось. Особенно живописно уничтожаются мосты. Впечатление лишь портит то, что после обрушения многотонные бетонные балки растворяются в воздухе.

Среди немногочисленных нововведений игры также стоит упомянуть и то, что в ArmA ваш герой научился осторожно выглядывать из-за углов зданий и лежа перекатываться из стороны в сторону. Правда, толку от этих телодвижений не много, поскольку на "вери харде" никакая акробатика не поможет: попал в поле зрения противника — получи пулю.

***Жанр:** Action*
***Разработчик:** Bohemia Interactive*
***Издатель в странах СНГ:** "Акелла"*
***Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть*
***Сайт игры:** www.armedassault.com*
***Минимальные системные требования:** 2 Ghz CPU, 512Mb RAM, видеокарта уровня GeForce 660 и выше, 4 Гб свободного места на диске, Direct 9.0c.*

Еще одно заслуживающее внимания отличие новой игры от оригинала — перед началом каждой миссии вам предлагают несколько заданий. Выбор очередности их выполнения остается за игроком. Хочешь, сначала попробуй себя в роли снайпера, а потом — коварного подрывника. Или вместе со своим подразделением прими участие в зачистке населенного пункта, занятого противником.

Пожалуй, это все сюрпризы, которые преподнесла нам Bohemia — в остальном мы получили все тот же старый добрый Flashpoint. Во время баталий нам придется как действовать вместе с десятками своих соратников, так и совершать одиночные вылазки в стан врага. Участвовать будем в масштабных сражениях и "тихих" диверсионных операциях. Театр военных действий развернется на огромных пространствах (площадь Sahrani составляет порядка 100 квадратных километров). Как видим, все прелести оригинальной игры (включая, возможность управлять различной боевой техникой) сохранились и в ее продолжении. Беда только в том, что сильно радоваться по этому поводу едва ли придется. Почему? Судите сами.

Первое, что разочаровывает — это отсутствие советских войск в игре. Теперь в ней есть только американцы и две армии придуманной разработчиками банановой республики. Из-за желания соблюсти политкорректность, нас лишили того, чем славился Flashpoint, — неповторимого милитаристского ощущения, которое овладевало игроком, когда он участвовал в виртуальном противостоянии двух супердержав: США и СССР. Теперь же атмосфера трагичности происходящего куда-то исчезла, сюжет новой игры не вышибает скупую мужскую слезу, не возникает желания пройти всю кампанию до конца. Новый военный кризис развивается не спешно. Между двумя враждующими боевыми группировками королевства Sahrani встают миротворческие силы во главе с бравыми американцами.

Вникнуть в перипетии незамысловатого сюжета нам помогают телевизионные репортажи, которые игроку дают лицезреть по окончании энного количества миссий. Такой способ повествования совсем не нов, на оригинальные "фишки" у разработчиков, видимо, сил не хватило. Как, впрочем, и на то, чтобы исправить разнообразные баги, в изобилии присутствующие в ArmA. Увы, но людям, пожелавшим познакомиться с игрой, не раз придется перепроходить ту или иную миссию заново только потому, что они решили соригинальничать и проявили свои тактические способности для достижения поставленных перед боем задач. Даже не пытайтесь действовать по своему усмотрению. Действовать нужно строго по плану, предложенному создателями игры! В противном случае Его Величество Триггер может не сработать и… в общем, вы поняли.

В этом смысле очень показательна миссия "Долорес". В ней вам дают задание подорвать один из мостов обороняющегося городка и, по возможности, подбить парочку танков противника. Ага, сейчас же, парочку. Всех перебьем! Причем, на максимальном уровне сложности. Сражение затягивается минут на сорок. В результате, кругом валяются вражеские трупы, живописно горит техника, но закончить миссию не удается, чертов триггер упорно отказывается работать, заветных слов "Миссия выполнена" не видно. Разочарованно вздохнув, перезагружаем уровень…

Очень сильно впечатление от игры портят и другие "мелочи". Вы когда-нибудь видели, как парят под небесами Т-72? А я видел. Во Flashpoint танк мог перевернуться кверху брюхом подорвавшись одновременно на нескольких минах. ArmA пошла дальше. Здесь есть вероятность того, что многотонная бронированная машина после взрыва взлетит высоко в небо, и будет падать вниз медленно, долго. Такое редкое зрелище кого угодно введет в ступор. Увы, но багов в новом детище Bohemia много (на фанатских сайтах этой теме обсуждается особенно горячо) и патчи, выпущенные вскоре после выхода игры, "весят" не одну сотню мегабайт. Многие поклонники Flashpoint тут же вспомнили о том, что оригинальный флэш доводился до ума больше года. Будем ждать версию 1.96? Будем!

Конечно, печально, что вместо ожидаемого полноценного сиквела мы получили игру с невнятным сюжетом и к тому же полную багов, но все-таки есть надежда на то, что разработчики доведут свой проект до удобоваримого состояния, и тогда в него действительно можно будет играть. А не сокрушаться по поводу скучной кампании и неимоверного количества раздражающих глюков.

Михаил Шевелев







РАДОСТИ

Похорошевшая по сравнению с оригинальной игрой графика

Наличие встроенного редактора миссий

По-прежнему огромные открытые пространства, на которых разворачиваются боевые действия

ГАДОСТИ

Словно сделанная на скорую руку кампания, со скучным и банальным сюжетом

Большое количество всевозможных багов

ОЦЕНКА

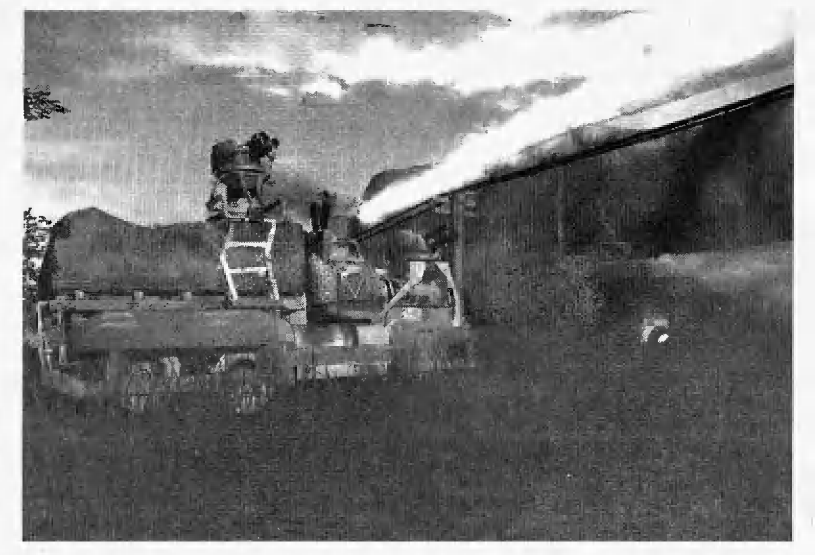
6.0

ВЫВОД

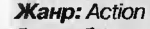
ArmA продолжила традиции Operation Flashpoint, но повторить успех своей предшественницы ей, скорее всего, не удастся. Приятные впечатления от заметно похорошевшей графики и редких нововведений безнадежно портят обидные баги и совершенно неинтересный игровой сюжет

ОБЗОР

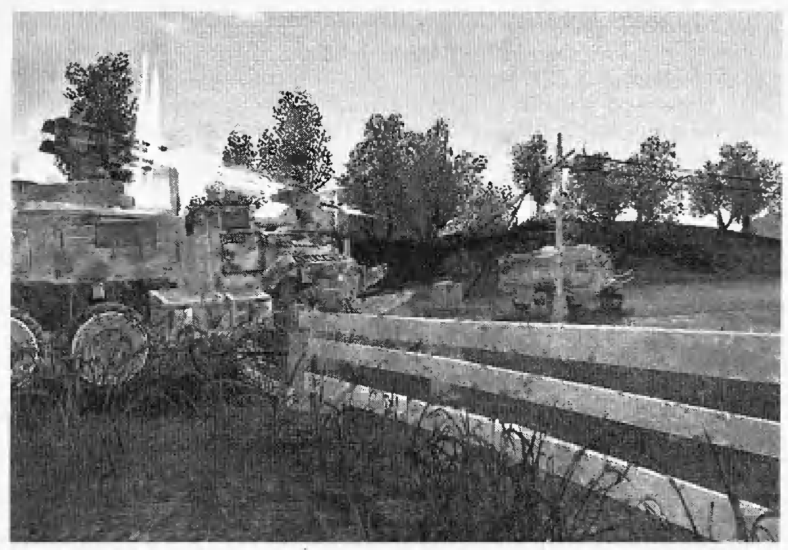
Ex-Machina: Меридиан 113



В конце 2005 года студия Targem Games выкатила на наш суд крайне интересный и оригинальный проект под названием Ex-Machina. Вся "соль" игры была в ее концепции, она являлась постапокалиптической Action/RPG, рассказывающей очередную историю о конце света, выживании людей и их борьбу за место под солнцем и внеочередную — про тяжеловооруженные машины и отважных "дальнобойщиков" будущего. Именно благодаря "тачкам" Ex-Machina запомнилась и понравилась многим игрокам. Некоторые даже окрестили ее "Fallout'ом на колесах". Конечно, это очень громко сказано, до Fallout'a игре, как до Москвы пешком, однако почувствовать дух постапокалиптической Европы она давала, ровно как и давала возможность выбрать себе "машинку" по вкусу, навестить на нее много (или очень много, в зависимости от модели) оружия и отправиться на превращение врагов в мелкий фарш. За это Ex-Machin'e даже прощали многочисленные большие и мелкие прегрешения. И вот разработчики снова предлагают с головой окунуться в тот же мир, однако действие уже перенесено на просторы Северной Америки, за рулем сидит другой герой, но, как и прежде, мы отправляемся на изучение мира, выполнение квестов и уничтожение многочисленных врагов. А вот отправляемся ли мы делать это с удовольствием или исключительно ради любопытства, чтобы узнать, какой он — Меридиан 113, мы сейчас и выясним.



Жанр: *Action*
Разработчик: *Targem Games*
Издатель: *Buka Enterteinment*
Дата выхода: *23 ноября 2006 года*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Мультиплеер: *LAN, Internet, 2-12 человек*
Название на Западе: *Hard Truck: Apocalypse — Rise of Clans*
Минимальные требования: *Windows 2000 или XP, Intel Pentium 4/AMD Athlon 1,5 ГГц, 512 Мб оперативной памяти, 64 Мб видеопамяти, 900 Мб свободного места на жестком диске, 8x CD-ROM*
Рекомендуемые требования: *Windows XP, Intel Pentium 4/AMD Athlon 3,0 ГГц, 1 Гб оперативной памяти, 128 Мб видеопамяти, 2 Гб свободного места на жестком диске*
Сайт игры: *www.nival.com/exmm_ru*



Заново покоряем Америку

Как уже упоминалось выше, все действие Ex-Machina: Меридиан 113 разворачивается на просторах Северной Америки. Как оказалось, этот континент, как и остальная планета, пережил катастрофу, и на нем практически не осталось жителей. Пришлось открывать его заново. Вот на такие, правда уже полузаселенные, земли и попадает наш главный герой — Бродяга. Герою оригинальной Ex-Machin'ы места в кабине не нашлось (правда, мы все же встретимся с ним по ходу игры, где и при каких обстоятельствах рассказывать не буду). Наша задача — найти некий город Эльдорадо (город-рай, изображенный на найденной Бродягой открытке), который расположен в Ле-Канаде (как следует полагать — бывшая Канада). На протяжении всего аддона мы и будем целенаправленно и постепенно двигаться к этому райскому местечку.

Попасть в него сразу мешает несколько обстоятельств: во-первых, необходимо найти мост, соединяющий Северную Америку с Канадой, а во-вторых, на нашем пути стоит Сэм, лидер группировки, захватившей контроль над большинством окрестных земель. На протяжении нескольких миссий придется работать на этого "дельца". Он и Одноглазая — самые запоминающиеся (после главгероя, конечно) персонажи дополнения, их образы прописаны довольно удачно. Однако многие их действия до конца не понятны и надолго оставят вас в недоумении.

Иногда непонятной выглядит и вся история Меридиана 113. Сюжет традиционно рассказывается нам в роликах. Поскольку они созданы на движке игры, который в свою очередь в аддоне практически не улучшили, то стоит ли говорить о том, что их внешний вид оставляет желать лучшего. Не исправили разработчики и более чем странную анимацию персонажей в роликах. То есть когда тот же Бродяга через каждые десять секунд в разговоре с Сэмом поправляет себе шлем, то это выглядит, мягко говоря, странно. Хочется посоветовать бедняге приклеить его скотчем, чтобы не спадал. А Сэм во время беседы может ни с того ни с сего вскочить и приняться размахивать тростью, хотя ничего эмоционального в его речи нет. Возникает такое чувство, будто люди, писавшие диалоги, и их товарищи, создававшие ролики, никогда не координировали свои действия друг с другом и вообще работали в разных городах и студиях.

Но ни "рваная" подача истории, ни "нестыковки" в сюжете, ни плохонькие ролики еще не главная беда Меридиана 113. Вся проблема в другом: аддон очень короток, всего какие-то 5-6 (а если постараться то и за 4 можно управиться) часов прохождения да 4 доступные локации. По сравнению с оригинальной игрой такие "масштабы" смотрятся жалко. Нет, мы, конечно, понимаем: теперь мода на короткие дополнения. Но опять же, если все 6 часов того же Half-Life 2:Episode One наполнены практически не прекращающимся действием, то в Меридиане зачастую приходится тупо "пилить" через всю карту (и часто возвращаться на предыдущие локации) к цели, а в этом, сами понимаете, особого интереса нет. Хотя, с другой стороны, может разработчики и правильно поступили, сделав аддон коротким. Возможно, это уберегло нас от еще более непонятного сюжета и нелогичной истории. Кто знает?

Особый шарм действию придают шутки и комментарии, которые отпускает главный герой. Бродяга очень любит сказать что-нибудь вроде "Сверлить мой карбюратор", "Вырви дроссель", "Ядрен бензин" и другие не менее "автомобильные" ругательства. Также веселят предметы, которые можно найти на дорогах, в кузовах взорванных машин или получить за выполнение квестовых заданий. Например, коллекционный номер журнала "Ездец" со статьей, рассказывающей про собрание профсоюза дальнобойщиков, на котором расхваливали европейские машины и пришли к выводу, что "Урал" или "Белаз" лучше американских транспортных средств. Или же бита, в описании к которой сказано, что никто уже не помнит, для чего когда-то служил этот предмет, но теперь она лучший аргумент в жарком споре. Как видно, с чувством юмора у разработчиков все в порядке. Но вытащить сюжет на достойный уровень шутки, к сожалению, не способны.

Дела автомобильные

Хотя действие аддона и разворачивается "за бугром", автопарк практически не изменился, так что волноваться и переживать из-за отсутствия Миротворцев или Молоковозов не придется. Есть в семействе автомобилей и прибавление, как гордо величает надпись на боксе с игрой, — это целых две модели. Правда, вот незадача, "новенькие" Скаут и Боец — машины начальной "весовой категории" и они являются альтернативой Вэнам и Молоковозам. Так что ездить на новичках вы будете от силы полчаса-час, то есть пока не накопите на любимый Урал. Кроме того, по сути, это переделанные машины бандитов, так что Targem Games особых усилий для того, чтобы разнообразить автопарк не прилагала.



Так же (то есть поленились) поступили и с арсеналом. В игру добавлено (только представьте себе такую "огромную" цифру) целых три новых вида оружия. Это огнемет, оружие ближнего боя (различные шипы, сверла, которые можно прикрепить к кузову машины) и эдакий аналог шокера — пушка, которая глушит на время двигатель машины. Огнемет идеально подойдет для уничтожения нескольких машин, рискнувших подобраться слишком близко, "шокер" понравится всем, кому лень постоянно держать вражескую машину на прицеле, просто ее глушим и расстреливаем неподвижную мишень. А вот с оружием ближнего боя разработчики явно напортачили. Прикрепив себе на транспорт пару шипов, игрок превращается в самого настоящего терминатора, ибо при столкновении с врагом последнему наносится урон около 100 очков "здоровья", более чем странно, учитывая, что все машины будущего хорошо бронированы, и, по логике, лобовой удар не должен наносить им такие повреждения. Но еще хуже, когда подобную операцию противники захотят проделать на вашем средстве передвижения. Здесь уж теряются все остатки логики, так, например, Скаут, разогнавшись, спокойно отнимает у Урала 70-100 "хелсов", разработчики явно никогда не слышали о такой вещи, как физика. Ну, скажите, как маленький автомобильчик, размером раз в 5 меньше громадного грузовика, может нанести ему такой урон?

Особенно это опасно, если учесть, что Targem Games ловко уменьшили у каждой из доступных машин количество "очков здоровья". Так, теперь у Урала их 600, у "царя горы" — Миротворца — всего лишь 1000, такая же участь постигла и остальной автопарк. Екатеринбургские разработчики, видимо, не в силах создать достойный ИИ для противников, но в то же время, желая повысить динамичность и насыщенность боев, решили пойти самым простым путем — нагло уменьшили полосу "лайфбара".

Впрочем, своей цели, надо сказать, они все же достигли: сражения в Меридиане выглядят намного обдуманнее и зрелищнее, чем в оригинальной Ex-Machin'e. Теперь необходимо обдумывать схему боя, прежде чем соваться в потасовку, ведь можно раньше срока попасть в автомобильный рай/ад. В самой перестрелке приходится постоянно маневрировать, метко целиться, заходить противнику в тыл и стараться не получить слишком большие повреждения, иначе можно не добраться до ближайшего ремонтного центра. Врагов ведь теперь не просто много, а очень много, а пополнение их производится читерским способом. Постоянный респаун, респаун и еще раз респаун противников станет уделом игроков. Поначалу просто удивляет, откуда в Америке столько бандитов, но затем начинает существенно злить. Ведь когда по дороге на заправку вам встречается третья по счету банда, желающая разобрать вашу машину по винтику, появляется стойкое желание ввести код на бессмертие.

Ситуацию немного улучшает тот факт, что металлолом теперь можно использовать для починки машины и не обращаться в мастерскую, так что в выигрыше зачастую останутся машины (такие, как Белаз) с большим кузовом, способные увезти много ломо-"аптечек". Разрешили и заправляться из канистр с бензином, что уже более чем логично и удобно. В итоге при должном объеме "багажника" можно и починиться и заправиться, не тратя лишние километры на путь до мастерской, особенно это удобно, когда до ближайшей заправки долго ехать.

Еще одна новинка аддона — такой параметр персонажа, как "Харизма". Он влияет на расположение к вам других персонажей и при определенном уровне дает некоторые бонусы. Появились и звания, выдаваемые за различные достижения. На-





пример, у "Контрабандиста" с харизмой "-2" в городах меньший выбор товаров. При определенной харизме можно и скидку на горючее и ремонт получить, и оружие по сниженной цене приобрести, и ранее недоступные задания выполнять. Чтобы увеличить уровень своей харизмы, необходимо сделать специальный рисунок и раскраску на своем автомобиле. Кроме влияния на параметр это еще и красиво и позволяет сделать свою машину оригинальной и неповторимой.

Схема зарабатывания денег осталась прежней — квесты/торговля/разбой к вашим услугам. Правда, теперь наличность выпадает в меньших размерах, поэтому быстро стать местным Биллом Гейтсом не получится. Для разнообразия разработчики добавили в игру новые "аттракционы". Разрешат выступить в роли стрелка башни; поучаствовать в гонках бульдозеров, дадут попользоваться уникальной техникой (танк, робот).

Любоваться не на что

Движок Меридиана практически не улучшен. В итоге, мы вынуждены лицезреть текстуры в низком разрешении, блеклые спецэффекты. Но мало этого — игра еще очень любит тормозить и глючить даже на мощных конфигурациях. Но хоть физику Targem переработала — машины больше не подскакивают, как легковушки на каждой кочке, а полет с высокого уступа существенно уменьшит ваш запас прочности.

Не способен поразить и мультиплеер, по-видимому, он был прикручен лишь для галочки в списке нововведений. Всего лишь четыре карты и малое количество серверов лишают всякого желания выходить на просторы онлайновых битв.

Антон Костюкевич

РАДОСТИ

Автомобильный экшен
Большой выбор оружия и апгрейдов (доставшийся, правда, от оригинальной игры)
Динамичные бои
Веселые пасхалки, диалоги и реплики

ГАДОСТИ

Устаревшая графика и глючность
Непродуманный и немного скучноватый сюжет
Странная анимация в роликах
Плохонький ИИ

ОЦЕНКА

6.5

ВЫВОД

Никакими революционными нововведениями Меридиан 113 похвастать не может. А некоторые из них и вовсе выглядят сомнительными (то же оружие ближнего боя). Ни на грамм не улучшили искусственный интеллект, да и задания оригинальностью не блещут. Но, в конце концов, здесь есть все те же машины, много оружия, врагов, а значит и удовольствия, правда это все для фанатов, им играть обязательно. А вот остальным лучше выбрать оригинальную Ex-Machin'y, обладающую всеми вышеперечисленными качествами, но имеющую к тому же хороший сюжет и меньшее количество разного рода странностей. В случае если вдруг станете фанатом, то и с аддоном знакомьтесь

ОБЗОР

Alpha Prime

Умри от зависти, Гейб Кармак!

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Black Element Software*
Издатель: *IDEA Games*
Издатель в СНГ: *"1С"*
Похожие игры: *Half-Life 2, Doom 3, Quake 3, F.E.A.R.*
Минимальные требования: *процессор Intel\AMD IV 2 ГГц, 512 Gb RAM, 128 Mb VRAM, 1,1 Гб на жестком диске.*
Рекомендуемые требования: *процессор Intel\AMD IV 3,6 ГГц, 1 Gb RAM, 128 Mb VRAM, 1,1 Гб на жестком диске.*

Герой, блин...

Чешские разработчики, прежде чем начать эксплуатировать чужие идеи, достаточно посидели над сценарием своей будущей игры. Но об оригинальности речи быть не может, сам сюжет претендовал бы на популярность лет двадцать назад и более, тогда в Голливуде была мода на космические боевики с обкатанным со всех сторон сюжетным клише и пустыми персонажами. Сценарий игры написан в лучших традициях подобного мусора.

Далекое будущее, человечество уже не считает фантастикой космическую экспансию. На рудодобывающей станции под названием Alpha Prime, расположенной на астероиде, произошло нечто таинственное и страшное, связи с тамошними шахтерами нет. Главный герой решает помочь своей, что интересно, бывшей подружке вернуть обратно ее последнего ухажера, оказавшегося на станции. Пожалуй, мотив попадания нашего альтер-эго на "Альфа Прайм" — самое фантастическое и одновременно бредовое, что найдется в этом научно-фантастическом боевике. Толку от того, что авторы корпели над длинными диалогами и закручивали storyline, нет, ведь в итоге ничего путного не вышло, только бледненький рассказик из типа "кто виноват, и где его найти, чтобы замочить", неспособный ни заинтересовать, ни удержать игрока.

Мутант из рода Полу-Кваков

А разработчики оказались трудолюбивые... плагиаторы. Главгерой Арни, вооружившись молотком и непробиваемым оптимизмом (мол, круче его нет никого), со всей ему присущей прытью — а пенсия-то не за горами, судя по обилию морщин и седины — носится по коридорообразным локациям, дизайн которых весьма напоминает Quake 4 и Doom 3. Действительно, на кой черт придумывать что-то новое, когда совсем рядышком лежит готовое, остается мелочь — удачно скопировать. И не будет мороки, как у разработчиков S.T.A.L.K.E.R.

Несмотря на явное "слизывание" дизайна, игра может похвастаться качественной картинкой. В то время как подобные бюджетные шутеры изобилуют отвратными размытыми текстурами и недостатком полигонов, Alpha Prime свойственны четкость, прорабатонность и реалистичность. При этом игра не особо требовательна к ресурсам вашего персонального, что значительно выделяет ее из массы средних проектов.

Очевидно, предугадав будущие нападки и обвинения в "заимствовании идей", девелоперы постановили: если уж гулять, так гулять на полную. Объектом вдохновения становится игра-легенда Half-Life 2, фактически изменившая наш взгляд на жанр своим геймплеем. Интересно, как в арсенале Арни не появился аналог гравигана, а лучше копии портальной пушки, ведь монтировку-то изменили на молоток, но вряд ли кому от этого легче.



Итак, классический шутер, то бишь героическая беготня по цепочке из коридоров и залов, обрел черты шутера "умного". На игрока давят не только сюжетным прессом, еще пробуют заставить мыслить время от времени, подкидывая нетрудные логические загадки и этим разбавляя и без того скатывающийся в нудятину игровой процесс. Все обыкновенно сводится к поискам блоков питания на уровнях и взломе замков. Несколько раз доведется взламывать компьютеры, но и хак не сложен.

Alpha Prime пыжится пижонской интерактивностью, позволяя взаимодействовать с большинством объектов, будь то ящики или пресловутые пластиковые банки. Валяющийся под ногами, в шкафчиках и на столах мусор без проблем можно взять и пошвырять, вот только пред глазами проделки не Havok, и не надейтесь. Или разработчики не смогли более реалистично соблюсти законы физики, или их одолела банальная лень. Тем не менее, швыряемые предметы летят с одинаковой силой и по одинаковой траектории, ударяясь о стену, могут спокойно отлетать в один и тот же угол. А уж убить ими кого-нибудь, как в HL2, не представляется возможным.

Но физика же, скажут, есть, да! Полная интерактивность — наслаждайтесь, чего еще надо, все как в AAA проектах! Так нет, нереально, от любой мелочи, от толкания тяжеленных ящиков весом в тонну до гранат, летящих комком бумаги, веет искусственностью и откровенным обманом. Не имитация физических законов природы, а пародия.

А самой крайностью стали поездки в вагончиках в стиле все того же HL2. Тут уж авторами была перегнута палка.

Армия идиотов

В нашем арсенале всего восемь видов оружия, включая молот и гранаты. В целом предостаточно для крепкой войнушки с супостатами, о которых нужно говорить отдельно. Разновидностей их будет немного. К счастью, Black Element Software не спешит сразу показывать все карты, поэтапно выводя в бой новые виды противников. Здесь будут обезумевшие шахтеры (опять что-то напоминает, вам не кажется?), свихнувшиеся роботы нескольких мастей и обученные солдаты вездесущей и всемогущей Корпорации с "мухами-вертолетами" из HL2 (количество "заимствований" зашкаливает). Соль в том, что по "закрученному и завернутому" сюжету не герой борется со всеми оными по схеме "один против всех". Здесь Корпорация уничтожает и шахтеров, и роботов, и нас не рада видеть. Восставшая робототехника защищает исключительно себя. Ну и мы аналогично истребляем всех, кто нам не рад и старается зомбировать. Не раз придется прибегнуть к хитрости: попадая в зону, где ведется бой между солдатами и роботами, скромно садимся в уголке и ждем, когда стрельба закончится, после чего вылезаем и добиваем везунчиков.

Игнорирование выстрелов в упор — недостаток немалый, а учитывая, что автомат в ближнем бою вообще вещь лишняя и бесполезная, наиболее эффективным является молот, правда, не обагряющийся кровушкой а-ля Prey. Но не спешите делать поспешные выводы насчет ИИ противников: к нему нельзя подходить однозначно, говорить "умный", "глупый", "безмозглый до ужаса". Иной раз искусственный интеллект оправдывает свое название, однако чаще он сногсшибательно туп.

Противника лучше "убирать" с дальнего расстояния, стоит сделать попытку приблизиться, как он, испугавшись, развернется и со всех ног понесется от вас убегать, виляя из стороны в стороны, чтобы не угодили в спину. На бегу он способен стрелять вперед, вокруг себя, изредка вслепую назад. Притом сей псих умудряется попадать в вас, как странно это не выглядело бы. Догонять полоумных бесполезно, не остановятся, а если попробуешь догнать, вместо экшена получишь игру в догонялки с ошалелой слепой стрельбой. Забавно, но порой в Alpha Prime и по лестнице забираться трудно. Сделаешь шаг-два, одолеешь парочку ступенек — а дальше не можешь, ноги подкашиваются, как после тяжелого трудового дня. Подобное испытывают и противники, в чьих силах взбираться по небольшой лестнице минутами.

Не обошлось и без bullet-time. Здешняя его реинкарнация такова: все зависит от количества вещества хаббардия в крови. Никто, даже работники Корпорации, не знают, что такое в действительности хаббардий, однако это именно то, что добывали в тутошних шахтах и что иногда будет употреблять игрок. Виртуально, разумеется. Особой пользы от bullet-time нет, вероятность схлопотать пулю столь же высокая. Да и графически можно было красочней сваять.

Ничего личного

Если бы Alpha Prime пришлось соревноваться за звание лучшего среди среднего уровня шутеров, то в своей категории он занял бы довольно высокое, если не первое, место. Добротный экшен поначалу увлекает, а тем беднягам, что не видели лучших FPS за последние года два-три, он очень понравится, учитывая его огромную коллекцию из ворованных фишек. Можно скрипя зубами простить местный уникально глючный искусственный интеллект и наглых объемов плагиат, но отсутствие хотя бы одной именно своей геймплейной задумки от разработчиков — нет.

Берлинский Gosha
(berlinsky@me.by)

РАДОСТИ

Отличная графика
Оптимизированность движка
Интерактивность

ГАДОСТИ

Непредсказуемый в своих глюках ИИ
Никудышная физика
Тотальный плагиат

ОЦЕНКА

6.0

ВЫВОД

Перед нами потенциально неплохой шутер, испорченный повсеместным копированием популярнейших представителей своего жанра и "бесшабашностью" AI. Проект спасает хорошее графическое исполнение при относительно скромных требованиями к вашим компьютерам

ОБЗОР

Supreme Commander

Supreme Commander — главная стратегия E3'2006 и первый за последние десять лет крупный RTS-проект Криса Тейлора, человека, когда-то поставившего на уши весь жанр. Эта игра -прямой преемник Total Annihilation, игра про то, как в далеком будущем в далекой-далекой галактике армии гигантских человекоподобных роботов ходят по поверхности экзотических планет и жарят друг друга лазерами.

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Gas Powered Games*
Издатель: *THQ*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 DVD*
Похожие игры: *Total Annihilation, C&C: Generals*
Минимальные требования: *Windows XP SP 2, Pentium 4 1.8 GHz, 512 MB RAM, 128 MB video, 8 GB свободного места.*
Рекомендуемые требования: *Windows XP SP 2, Pentium 4 3 GHz, 1 GB RAM, 256 MB video, 8 GB свободного места.*

Война

Supreme Commander наделена весьма крепким сценарием и отличается добротно прописанной sci-fi-вселенной. Основной сюжет игры вертится вокруг трех группировок United Earth Federation, Cybrans и Aeon. Причем вместо того, чтобы объединиться и жить дальше на просторах далекой-далекой галактики под эгидой мира и всеобщего процветания, они устраивают друг другу тотальные планетарные бомбардировки. Номинально в игре нет ни плохих, ни хороших. Каждая раса где-то по-своему права, так что в одиночной части Supreme Commander нам придется иметь дело с тремя независимыми сюжетными кампаниями, что позволит взглянуть на конфликт с разных сторон.

Очень удобно представлены сюжетные миссии — в виде своеобразного конструктора. Сперва вы воюете на небольшом участке площадью в пару квадратных километров, а потом, по мере выполнения заданий, поле боя увеличивается, появляются новые враги и союзники. История во всех трех кампаниях развивается динамично, временами удивляет неожиданными поворотами — в общем, достаточно интересна.

Первое впечатление обманчиво...

Шок — это первое, что вы испытаете, запустив Supreme Commander. Весь 2006 год Gas Powered Games показывала всем нам изумительные скриншоты с невероятными по красоте и стилю батальными сценами. Симпатичные юниты, уникальный футуристический дизайн, неплохие карты — всего этого в Supreme Commander нет. Все вышеперечисленное нашло свой покой в огромном количестве превью. А "настоящий" Supreme Commander визуально представляет собой жалкое зрелище: ровный "как стол" и однообразный ландшафт, низкополигональные юниты и постройки.

Экономическая система, на первый взгляд, тоже скучна. Список построек мал: три вида заводов по производству юнитов, здания для добычи ресурсов (mass и energy), разные радары, оборонительные сооружения и все. Более того, сначала трем расам доступен практически одинаковый ассортимент военной техники.

Боевая система также ничем не выделяется — стандартная "камень-ножницы-бумага". В бою все юниты узкоспециализированные: один хорошо дубасит снарядами по наземной технике, другой исправно жарит лазерами по самолетам и т.д. Причем если для артиллерии это вполне логично, то для большого корабля, который здесь начисто лишен средств ПВО, несколько странно. Впрочем, уже после первого апгрейда заводов в вашем распоряжении появляются и более "универсальные" юниты.

Спустя два-три часа...

Примерно столько времени понадобится Supreme Commander, чтобы раскрыть себя. И я, друзья, советую вам стиснуть зубы и немного потерпеть, потому что перед вами очень крепкий и уникальный, не побоюсь этого слова, RTS-шедевр Криса Тейлора.

Разобравшись в экономике, которая на проверку оказывается не такой уж простой и скучной, вы создаете свои первые армии и проводите с компьютером пару серьезных боев, которые здесь настолько увлекательны, что вы мигом позабудете обо всех недостатках игры. Схватки сами по себе очень динамичны. Военная техника шустро передвигается по карте, а боевая система при такой динамике придает геймплею особый раж. Чуть зазевался — и вот звено вражеских бомбардировщиков полирует вашу базу, найдя "коридор" в оборонительной системе. Ведя бой, постоянно приходится маневрировать войсками, отправляя на разные участки фронта "правильные" группы.

Искусственный интеллект уже после пары стычек заставляет вас уважать его "двоичные" мозги. Он ведет разведку, атакует с разных направлений, ищет слабые места, перегруппирует войска, меняет их состав, не стесняется отступать, пробует разные стили и стратегии и активно пользуется вашими полководческими ошибками, причем делает это весьма элегантно. К примеру, в одном из сражений ИИ поступил со мной так же, как советская армия поступила с немецкой в 1943-м на "Курской дуге". Он попросту "срезал" глубокий выступ в линии фронта, так называемый "балкон", лишив меня большого ресурсодобывающего комплекса и угробив тем самым мою экономику, не оставляя никаких шансов на победу. В другой битве ИИ, собрав большую армию, попытался провести "лобовую" атаку, но, поняв, что это критически скажется на состоянии его войск, начал отступать. Я, не долго думая, собрал всех своих подопечных и ринулся контратаковать, оставив своего Главнокомандующего без прикрытия. Как поступил компьютер? Очень быстро перегруппировавшись, он прорвал один из моих флангов, который был наименее защищен. Вдруг, откуда ни возьмись, как будто специально подготовленные для этой операции, в образовавшийся "проход" метнулись быстрые и маневренные танки на воздушных подушках. Настигнув моего Главнокомандующего, эти самые танки учинили над ним жестокую расправу, вследствие чего я потерпел поражение. Жаль только, что в кампании AI крепко закован в скриптовые кандалы — и всю его силу получается прочувствовать только в "скирмише".

Уже после пары улучшений военных заводов бои в Supreme Commander начинают приобретать действительно эпический размах. Забудьте про "хирургические" операции маленькими группками — здесь в драках с каждой стороны обычно сходится несколько сотен юнитов. За самыми зрелищными сражениями приходится следить с высоты птичьего полета — иначе просто потеряешь контроль над ситуацией.

Самое главное, что управлять сотнями юнитов оказывается не так и сложно. Gas Powered Games реализовали в игре возможность плавного перехода между тактическим и стратегическим режимами. Вот вы, находясь на низкой планетарной орбите, отдаете приказы по всему участку фронта, а вот, повернув колесико мыши, чуть ли не "самолично" управляете каждым юнитом в отряде. Сделано очень просто и в то же время потрясающе удобно.

Эпические сражения сильно преображают игру. Ты просто не обращаешь внимание на графические огрехи, любуясь тем, как твои огромные человекоподобные роботы ведут бой с такими же огромными паукообразными. А вместе с ними в баталии участвуют еще и сотни мелких юнитов. При таком подходе примитивность графического движка полностью оправдана — отрисовать сотни детальных юнитов сегодня не способен компьютер ни одной конфигурации.

О звуке можно сказать одно — он есть и он чертовски хорош. Бодрые музыкальные композиции меняются в зависимости от ситуации на поле боя, "правильные" звуки выстрелов, взрывов и т.п. Все это прибавляет еще больше эпичности местным боям.

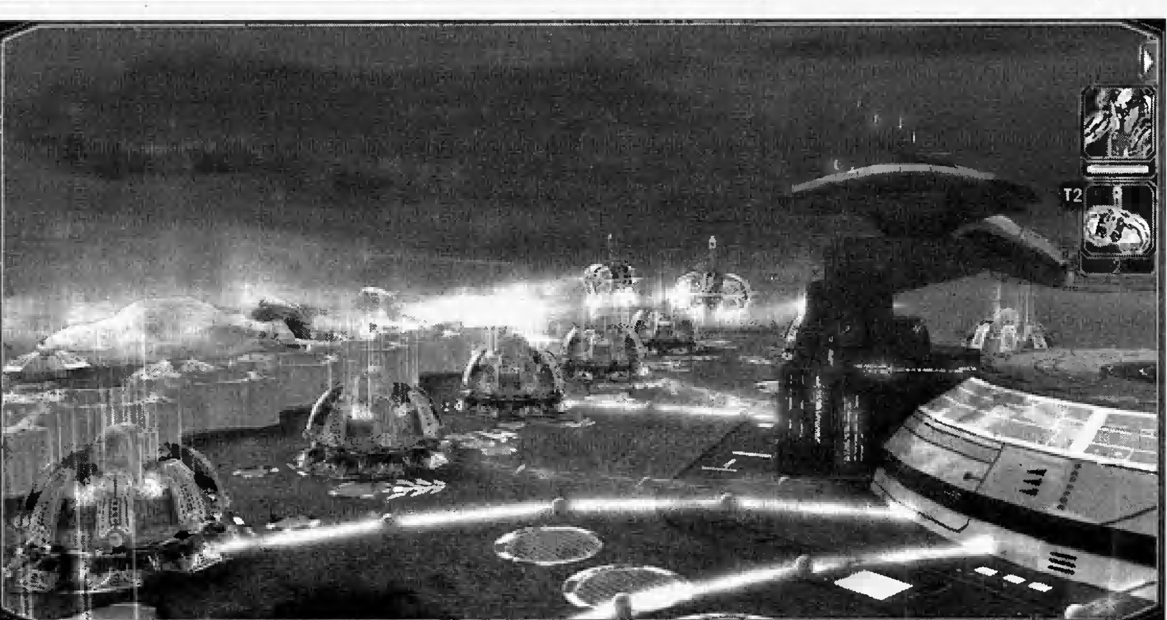
Евгений Янович











РАДОСТИ

Три независимых сюжетных кампании
Простой, динамичный и сбалансированный игровой процесс
Сильный искусственный интеллект
Неплохой звук
Удобнейший интерфейс
Эпический размах боев
Огромные шагающие роботы

ГАДОСТИ

Откровенно "устаревшая" графика и никудышный дизайн карт
Большая нагрузка на процессор
Некоторые баги

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Supreme Commander — великолепный пример того, что RTS может быть одновременно и удивительно простой, и интересной. Крис Тейлор, как и 10 лет назад, создал шедевр, снова показав всем, как надо делать стратегии в реальном времени

ОБЗОР

Rayman Raving Rabbids

Задолго до появления Rayman Raving Rabbids ОНИ начали наступать. Еще в конце прошлого года мы узнали, что ОНИ не умеют пылесосить, не способны играть в футбол, даже не научились толком обращаться с петардами. Сеющих тотальное разрушение и неистово орущих тварей с красными глазами почему-то называли кроликами. В преддверии выхода четвертого Rayman'а рекламная акция Ubisoft казалась нелогичной, крайне вызывающей и уж точно слишком шумной. Оказалось, что это было только началом великого хаоса, устроенного бешеными ушастиками.

Название локализации: *"Rayman: Бешеные кролики"*
Жанр: *сборник аркадных игр*
Разработчик: *Ubisoft Montpelier*
Издатель/в СНГ: *Ubisoft/"Бука"*
Похожие игры: *Yetisports Arctic Adventure, "Братья Пилоты. Олимпиада".*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium III/AMD Duron 1 GHz, 256 RAM, 64 Mb video, 1.5 Gb free space*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV/AMD Athlon XP 2.5 GHz, 512 RAM, 128 Mb video, 1.5 Gb free space*
Сайт игры: *http://raymanzone.us.ubi.com/ravingrabbids/index.html*
Дата официального релиза: *4 декабря 2006-го года*





Новые рельсы

На счету Мишеля Анселя не только разработка гениальной Beyond Good & Evil — этот матерый человечище стал автором снискавшей славу серии о Рэймане, непонятном зверьке, которого постоянно преследуют приключения. Первая часть, вышедшая без малого двенадцать лет назад, расходилась не хуже горячих пирожков — посредственная даже для того времени графика с лихвой окупалась увлекательным геймплеем, забавными мини-играми и традиционным хэппи-эндом. К своей третьей инкарнации Rayman заметно устарел, скатившись до обычного платформера, который приобретают на пару вечеров. Французам из Ubisoft, которая обладала правами на Rayman'а, здесь бы поставить точку на некогда успешном проекте, но не тут-то было. На помощь совершенно нежданно пришел Ансель — его идею о глобальном ребрендинге аркады поддержали и уверенно заявили, что четвертой части Rayman'а — быть. На том и порешили.

Сразу скажем, что от предыдущих игр Rayman Raving Rabbids отличается буквально всем. Из прежнего остались только главный герой, его лесные друзья и... в общем-то, все. Сюжет, который вписывается в рамки двух непродолжительных роликов, назвать таковым не получается. На его фоне история, рассказанная нам о водопроводчике Марио и чудом спасенной принцессе, кажется чуть ли не целой книгой с невероятными поворотами и лихой концовкой.

Обидеться попросту не успеваешь, так как внимание фокусируется на потешных ушастых тварях. Потехи ради те берут глобоксов (старых друзей Рэймана) в плен, а нашего старого знакомого принудительно заставляют участвовать во множестве мини-игр. Монументальный Колизей под завязку набит кроликами, гневно размахивающими вантузами и что есть силы вопящими какую-то несуразицу. Убежать от окаянных не представляется возможным, ибо все выходы ведут к мини-играм, в которых главные роли исполняют... правильно, все те же кролики.

Неуемная орда

Такое количество разнообразных развлечений можно встретить разве что на сборниках мини-игр, но у Rayman Raving Rabbids есть несомненное преимущество. Во-первых, какой-то неповторимый стиль, которым пронизана каждая игра. Графику можно смело списывать в утиль, так как на нее ровным счетом не обращаешь внимания. В центре объектива — кривляющиеся, корчащие уморительные гримасы кролики. Понять, чего добиваются эти твари, вряд ли возможно. Тут же обнаруживается второй плюс: каждая мини-игра по-своему уникальна, причем неважно, "бородатая" она или нечто ранее невиданное. К примеру, гонки — ну разве можно их хоть как-нибудь подать иначе? Ubisoft доказывает обратное.

Усадив Реймана на гигантского бородавочника, они дают старт бешеным скачкам. Обычные танцы предстают в новом свете благодаря популярным шлягерам конца прошлого века — и это при том, что от нас лишь требуется вовремя нажимать на пару клавиш. Вы таки не поверите, но иногда в такого рода забавах можно проиграть! Виной тому приступы смеха, то и дело накатывающие после очередного эффектного па одного из кроликов. Ключевой особенностью нынешнего Rayman'а стала непредсказуемость — угадать, во что вам доведется поиграть в ближайшие полчаса, никак не удается. Только что на экране был виртуальный тир, где вы безжалостно расправлялись с заполонившими местное кладбище сэмами фишерами, ниндзя и бешеными кроликами? Теперь приготовьтесь к прыганию через скакалку — сосредоточиться не дадут появляющиеся из разных углов кролики. Справились? Тогда накормите ушастого обжору, выписывая на мониторе причудливые формы и пытаясь не обращать внимания на недовольное ворчание. Будьте уверены, однообразие в ближайший вечер вам не грозит.

Каждый отрезок уровня без пяти минут маленький шедевр — оригинальный, хорошо заряженный юмором и бесконечно реиграбельный. Здесь вам и выявление в школьном хоре фальшивящих кроликов, и чуть не авиасимулятор на какой-то птахе, и скоростная стрижка овец, и бросание буренок в длину, и чуть ли не сотня аналогичных развлечений. Секрет успеха Rayman Raving Rabbids в том, что он попросту не успевает надоесть, постоянно смешит и заставляет двигаться дальше с удвоенной, а то и утроенной скоростью. Казалось бы, казуальные мини-игры — фи, глупость какая... А ведь попробуй брось играть!

И все-таки четвертый Рэйман был и остается платформенным проектом. Более того, тайтл был специально разработан для недавно появившейся на прилавках консоли нового поколения Nintendo Wii. Именно обладатели контроллеров WiiMote смогли в полной мере познать радости "Крольчатника", сжечь калории в сонме мини-игр и чуть ли не за руку довести Рэймана до финала. Лишенные хотя бы пары геймпадов игроки могут не понять вышеприведенного восторга, ибо отдельные уровни никак не проходятся с помощью мыши и клавиатуры. Схожие изъяны преследуют и систему сохранений, о которой для сохранения нервов и здравого смысла лучше не заикаться. Впрочем, прохождение Rayman Raving Rabbids вряд ли отнимет у вас более пары дней — можно и смириться. А вот понравится ли игрокам кардинальная смена аркады ворохом мини-игр, остается большим вопросом.

Если хотите, то называйте нынешнюю часть революцией — по крайней мере, назвать Rayman Raving Rabbids обычной аркадой язык не поворачивается. "Отличная подборка мини-игр" уже намного лучше, хотя и не совсем точно отражает ситуацию. Практичнее всего будет не гадать с жанровой ориентацией творения Ubisoft — границы между ними уже давно прозрачны, а где-то даже и стерлись. Главное, что разработчикам удалось нас удивить, преподав знакомую серию под совершенно другой приправой. Несмотря на устаревший движок Jade Engine, внешний вид Rayman Raving Rabbids притягателен, звук просто бесподобен, а геймплей превосходен.

Локализация "Буки" не заставила себя долго ждать, появившись спустя несколько дней после выхода игры. "Rayman: Бешеные кролики" переведены отлично — по большому счету, от локализаторов требовалось лишь переложение на русский язык меню и подписей на игровом экране. К счастью, здесь ошибок не наблюдается.

Антон Борисов

Лицензионный диск предоставлен компанией "ХИТкомпани"



РАДОСТИ

Оригинальная подача материала
Неимоверная реиграбельность
Увлекательный геймплей, сдобренный тоннами юмора и стеба

ГАДОСТИ

Не слишком удобное управление
Устаревшая графика
Скоротечность игры и лишь намек на сюжет

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Свежий Рэйман вряд ли способен оставить кого-либо равнодушным — виной тому изысканный стиль мини-игр, отличная подборка оригинальных забав, хороший юмор и абсолютная непохожесть на предыдущие игры серии

ОБЗОР

Resident Evil 4

Перерастающий в спор разговор был неожиданно перебит отчаянным криком, который доносился с моста. Инстинктивно отодвинув Эшли за спину, Леон с беспокойством выглянул в окно. Худшие предположения подтвердились — к окутанному туманом дому начинали подтягиваться полуразложившиеся обитатели поселка. "Луис, поднимайтесь на второй этаж, я их задержу!" — успел выкрикнуть Кеннеди и прицельно выстрелил в голову влезавшему в окно крестьянину. Минутной паузы хватило на то, чтобы перегородить проемы в стенах удачно стоявшими рядом шкафами. Впрочем, штурм был неминуем: спустя некоторое время мебель оказалась искромсана в клочья сельскохозяйственным инвентарем, а прущие десятками зомби вынудили Леона сдвинуть рубеж обороны наверх. Там ситуация была ненамного лучше — у испанского товарища заканчивалась последняя обойма, а приставленные к проклятым окнам лестницы красноречиво намекали на успешное завершение вторжения. Откинув пару лестниц с ходячими мертвецами, агент национальной безопасности приготовился к самому худшему: собственной смерти и повторному похищению только что спасенной девочки. Страх... Отчаяние... Все это были мелочи по сравнению с проваленным заданием и горечью поражения. Выжить в Раккун Сити, выбраться из того кошмара — и все это ради того, чтобы бесславно закончить жизнь в чуждой ему Европе? Давешний возглас одного из старост поселка прервал мысли Леона. Что за чертовщина? Куда они уходят? На улице тем временем занимался рассвет, который пролил на старый дом несколько скупых лучей света...

Жанр: *survival action*
Разработчик: *Capcom/Sourcenext*
Издатель/ в СНГ: *Ubisoft/"Новый диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis, Cold Fear*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium III/AMD Duron 1.4 GHz, 256 RAM, 128 Mb video, 5.5 Gb free space*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV/AMD Athlon XP 2.4 GHz, 512 Mb RAM, 256 Mb video, 5.5 Gb free space*
Сайт игры: *www.capcom.com/ resevil4*
Дата официального релиза: *4 февраля 2007 г.*





Рассвет в багровых тонах

Сразу скажем — знакомый зомби-сериал подвергся серьезному ребрендингу, радует своей непохожестью на предыдущие части и до зубовного скрежета раздражает своим внешним видом. Оно и неудивительно, так как Resident Evil 4 (обозванный в стране Восходящего Солнца чуждым нам словом Biohazard) еще два года назад представлял собой жалкое зрелище с позиций PC-технологий. А долгий процесс портирования нещадно обрезал и те графические элементы, которыми хвасталась версия для GameCube. Отсутствие теней и динамического освещения для жанра "хоррор" подобно смерти — как без этого создать нужную атмосферу? Прибавим к вышеописанному мутные текстуры, которыми сплошь покрыт игровой мир, а также пережатые до невозможности cut-сцены... Впору взять в руки лопату и подготовиться к погребению консольного хита, получившего от рецензентов мировых СМИ очень неплохие оценки. Торопиться, впрочем, не стоит — в рукаве Resident Evil 4 припас немало контраргументов.

Леон Кеннеди — наше альтер-эго, бывший офицер полиции Раккун Сити, которому удалось выжить после античеловеческих опытов корпорации Umbrella. В данный момент работает в секретной службе безопасности президента США. Имеет хорошие физические данные, ненавидит зомбиподобных существ и обладает здоровым чувством юмора. Симпатичный собой, Кеннеди питает теплые чувства к знакомой Аде Вонг, но не решается ей об этом сказать.



Эшли Грэхем — дочурка первого лица США. Была похищена религиозной сектой по дороге в колледж. Впоследствии увезена в Европу и заточена в церкви.

Долгая дорога в дюны

Получив в начале 2005-го года звонкую оплеуху от Capcom, PC-сообщество махнуло рукой на четвертую часть Resident Evil, погоревало после сообщения об отсутствии планов портировать проект и не без удовольствия приготовилось к скорому появлению Call of Ctulhu: Dark Corners of the Earth и находящемуся в стадии глубокой разработки "Анабиозу". Шут с ними, с этими японцами, которые, конечно, умеют делать атмосферные ужастики (Silent Hill и Alone in the Dark тому яркие подтверждения), но начисто игнорируют столь популярную в наших палестинах платформу. Лабораторные опыты в виде Onimusha 3 и Devil May Cry 3 показали — "что приставкам радость, то горе для PC".

Весна 2006-го заставила нас вновь встрепенуться, ведь слухи относительно портирования Resident Evil 4 были официально подтверждены. "Продинамив" почти год, что очень в стиле Capcom, новинка легла-таки на прилавки магазинов. К счастью, "Новый диск" оказался на удивление пунктуальным и в срок издал локализацию экшена с русскими субтитрами (иначе и быть не могло, ведь японцы строго-настрого приказали оставить "родной" собственную озвучку).

Что же особенного в новой "Обители зла" и чем "возьмет" аудиторию игра? Сделав умные лица, мы тут можем бесконечно долго говорить о совершенно инновационном геймплее, удачных авторских находках и незримом следовании традициям. Но давайте будем откровенны и абсолютно конкретны в своих высказываниях — в Resident Evil 4 интересно играть. Играть "запоем" (как в старые добрые времена), не откладывать очередной уровень на завтра, пытаться найти компромисс между свободным временем и фразой типа "Ну вот еще чуть-чуть — и спать". Поверьте, "чуть-чуть" тут закончится только с финалом, что в переводе на общепринятые единицы измерения оказывается 16-часовым отрезком.

События игры с порядковым номером "4" разворачиваются в Испании, куда прибывает знакомый нам по Resident Evil 2 полицейский Леон Кеннеди. Чудом оставшись в живых после трагедии в Ракун Сити, он вступает в службу национальной безопасности при президенте США. Вскоре дочку главы государства похищают, а спустя какое-то время следы преступления проявляются в старушке-Европе — похожую девочку видели в окрестностях испанского поселка. Приехавший с благой целью "пробить адресок", Кеннеди оказывается чуть не зарублен топором — встреченный фермер явно не имел при себе документов и прибег к крайним средствам. После убийства местных полицейских предполагаемая версия подвергается существенным изменениям: оказывается, все тутошние обитатели похожи на людей лишь внешним видом — на самом деле они мало отличаются от зомби. Плюнуть на все и оставить устранение национальных проблем местным властям Леону мешает лишь одно обстоятельство: разыскиваемая дочурка президента здесь, поэтому ее надо найти и только после этого убраться восвояси.



Сестра, сделай погромче...

Resident Evil 4 начинает сближение с игроком уже с первого кадра, когда управление переходит в наши руки. Оригинальная находка режиссера в виде камеры, "подвешенной" над правым плечом персонажа, отрабатывает на все сто — проникновение во внутренний мир экшена происходит мгновенно, даже чихнуть не успеете.

К сожалению, в остальном действия Леона заставляют вспомнить о традиционных "трудностях перевода": ограниченном обзоре, невозможности стрельбы навскидку и отсутствии клавиши прыжка. Хотя стоит отдать должное Capcom, которая превратила чувство клаустрофобии в одно из достоинств проекта — поединок с головоре-

Джек Краузер — старый знакомый главного героя. Умудрился выжить после катастрофы с разбитым вертолетом и теперь намерен покинуть с напарником.

Рамон Салазар — один из самых потешных персонажей. Карлик любит театральное искусство, выглядит гораздо старше своих лет и щеголяет черным юмором. Явно недооценил мистера Кеннеди.





Ада Вонг — роковая женщина для сериала. Появляется в кадре нечасто, зато очень вовремя. Являясь двойным агентом, миссис Вонг не слишком многословна и порождает скорее загадки, нежели открытия.

зом в тесной клетке и ставшая классической благодаря кино сцена с вторжением зомби в дом заставляют снять шляпу перед сценаристами и дизайнерами Resident Evil 4. Там, где Ромеро для создания страха нужен был супермаркет, японцам достаточно чуть ли не носового платка. Талант проявляется и в видеороликах, плохое качество которых ни в коем случае не может отнять их стильность.

Вхождению в роль способствует и боезапас — даже на минимальном уровне сложности патронов хватает "от точки до точки". В попытках хоть как-нибудь их сэкономить в ход идет даже практически бесполезный нож. С ярким примером подобного утверждения я столкнулся в случае, когда пришлось отбиваться от двух разъяренных Эль Гигантос — обделенных, в общем-то, умом монстров, но невероятно живучих. Израсходовав все средства и приготовившись к загрузке чекпоинта, я небезуспешно воспользовался холодным оружием и довершил начатое.

Кровь... О, ее тут много — она хлещет из обезглавленных тел фонтанами, заливая экран темно-вишневым цветом и заставляя нервно содрогаться особо чувствительных особей. Считать ворон времени не хватает, так как Леон вполне может погибнуть от одного крепкого удара. Чтобы максимально разнообразить геймплей, разработчики обратились к идее нежно любимого многими Fahrenheit'а: мини-игры под общим названием "успей нажать нужные клавиши" здесь появляются довольно часто. Не обделенным геймпадом игрокам такое нововведение Resident Evil 4 наверняка придется по вкусу, а вот про клавиатуру лучше забыть вовсе — портирование начисто пренебрегло мышью, предложило невменяемую раскладку и определенно заставит "клавишников" удалить "это убожество" с винчестера.

Игровой процесс, несмотря на его схожесть с ранними "Резидентами", выглядит вполне современно и даже претендует на звание "интерактивного кино". Цели у игры остались прежние — нужно методично отстрелить супостатов вокруг и пройти в следующую комнату (открытых пространств, кстати, заметно поприбавилось), но благодаря постоянным видеовставкам и диалогам между персонажами это не кажется утомительным. По ходу сюжета нам предстоит "побегать" не только за Леона, но и за представительниц женского пола, что, конечно, добавляет интереса общему геймплею. Многие могут справедливо заметить, что играть стало легче, от давешнего ужаса остались только рожки да ножки, а серия окончательно скатилась к экшену. Это действительно имеет место, но взгляните хотя бы на "боссов" — каждый выписан в неповторимом стиле и заставляет искать особый подход к его ликвидации.

Фирменная черта Resident Evil, звук, исполнен в высочайшем качестве. Выключите свет, сделайте погромче колонки и уже через несколько минут вы будете всей душой в игре, где среди ночного кладбища доносится зловещее бормотание движущихся на героя бездушных крестьян или неровное дыхание очередного исчадия ада над ухом.

What you want?

Идея постоянного собирательства и всевозможные бонусы не прошли мимо Resident Evil 4. Учитывая, что с трупов врагов можно брать только патроны и аптечки, приходится постоянно обращаться к услугам торговца, который встречается достаточно часто. Поприветствовав Леона хриплым басом, он распахивает свой плащ, показывает его содержимое и предлагает сделку. В принципе, чтобы успешно пройти игру до конца, вовсе не обязательно покупать новое оружие — достаточно своевременно улучшать свои стволы и докупать к ним всякого рода "примочки". К примеру, точность стрельбы из миниавтомата TMP повышается покупкой приклада, который забирает на себя возможную отдачу и уменьшает разброс пуль. Кроме того, любое оружие имеет несколько стандартных параметров (мощность, скорость перезарядки, боезапас и пр.) — по мере своего продвижения мы вольны их повышать.

Capcom не удержалась от соблазна впихнуть в четвертую часть замечательную мини-игру "Скоростной отстрел зомби". Примерно раз в час встречается тир, в котором можно попрактиковаться на движущихся мишенях. Развлечение абсолютно бесплатное — нужно лишь определиться с типом используемого оружия (инвентарь, к счастью, за счет заведения). Получение в качестве приза пробочек от бутылок и последующее открытие коллекционных статуэток с главными персонажами заставляет вспомнить о той мании к собирательству, которая имела место быть в Lego Star Wars II: The Original Trilogy. Прохождение же всей игры, помимо традиционного пополнения гардероба, предлагает несколько часов дополнительного геймплея за... кого бы вы думали? Аду Вонг, нашу старую знакомую, слишком рано забытую даже верными поклонниками Resident-сериала.

Антон Борисов

Лицензионный диск предоставлен компанией "ХИТ компани" (hitcompany@list.ru)

А вот так, по мнению компании Nuby Tech, должен выглядеть геймпад настоящего поклонника сериала Resident Evil. Chainsaw Controller пока разработан только для консолей GameCube и Sony PlayStation 2. Может, это и к лучшему — играть на такой бандуре неудобно, да и руки устают. Хотя дизайнерам стоит отдать наш "респект", ведь вещица обладает стилем и буквально приковывает к себе восторженные взгляды. Кстати, стоимость контроллера "по мотивам" в популярном интернет-магазине Amazon.com чуть превышает десять евро, что сущие копейки.





Осмунд Саддлер — главный бука всей истории, который своими планами попросту смешон. Загибаем пальцы и вспоминаем аналогии: хочет править всем миром, ненавидит американцев, пытается во что бы то ни стало сохранить ценный артефакт. Фанатик, потому перевоспитанию не подлежит.



Староста деревни — один из самых харизматичных и "обаятельных" врагов. Завернутый в длинный плащ "перец" больше всего напоминает Распутина. Смерть его, кстати, тоже была не из легких.



Луис Сера — представившийся испанским полицейским, этот парень немало знает о творящейся вокруг ситуации. Немного промедления — и запертый в шкафу весельчак пошел бы на корм озверевшим крестьянам. Постоянно отлучается "по делам", но успевает выполнить важную миссию.

РАДОСТИ

Атмосферность игры, граничащая с жанром "интерактивного кино"

Харизматичные и запоминающиеся персонажи

Реиграбельность — если понравилось, то одним прохождением дело не ограничится

ГАДОСТИ

Графика образца 2005-го года, со всеми вытекающими

Преобладание экшена над хоррором — довольно-таки спорный минус

Традиционное игнорирование удобного управления — мышь отсутствует как класс, а использование клавиатуры категорически противопоказано

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Resident Evil 4 оставляет после себя исключительно приятные впечатления. Без всякого рода "но", конечно, не обошлось — для комфортной игры как минимум нужен многокнопочный геймпад, хорошая акустика и терпимость к откровенно устаревшей картинке. Выполнив все условия, можете не беспокоиться по поводу излишка свободного времени. Признайтесь, ведь результат портирования превзошел ожидания — не идеал, но определенно выше среднего.

Возможно также, компьютерный стеб от Гоблина в локализации понравится далеко не всем, но если к ханжам, высококультурным и серьезным личностям вы себя не относите, то добро пожаловать в мир стеба и отвязного юмора!

ОБЗОР

Europa Universalis 3

Название локализованной версии: Европа III
Жанр: глобальная стратегия/RTS.
Разработчик: Paradox Interactive.
Локализация: Snowball Interactive
Издатель в СНГ: 1С.
Похожие игры: Europa Universalis, Europa Universalis 2, Crusader Kings.
Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта со 128 Мб памяти, 2 Гб места на жестком диске.



Как надлежит поступать государю, чтобы его почитали

Стратегии, позволяющей почувствовать себя настоящим правителем и полководцем, ни к чему такие спецэффекты, как в Героях 5 или Battle for Middle-earth 2. Не нужны ей и проблемы с интерфейсом, характерные для названных игр. Поэтому эталоном графики послужил обычный атлас, на страницы которого каждому из нас в школьные годы приходилось наносить границы государств. Различие лишь в том, что EU3 позволяет нам самим переписать историю Нового времени и изменить облик мира по своему усмотрению. Никаких сценариев и кампаний в EU3 нет: начать игру можно с любого момента, например с захвата Константинополя или Великой французской революции. Выбор страны тоже ничем не ограничен: хоть Литовским княжеством играйте, хоть Японией — лишь бы это государство существовало в выбранный вами день. Разумеется, вначале крупной и влиятельной державой будет легче играть, чем какой-нибудь забытой колонией, но потом расстановка сил может существенно измениться, ведь EU3 не так сильно завязана на историю, как EU2. Исторические события в EU3 происходят не по заранее созданному графику, а в результате выполнения определенных условий. К примеру, в вашей стране может начаться Реформация, только если среди придворных советников есть теолог. Некоторые события требуют выполнения многих условий (как объединение Руси), а некоторые вообще происходят случайным образом (например, падение метеорита).

Управление страной в EU3 совсем не похоже на пошаговый микроконтроль Civilization. Как и в других играх Paradox Interactive, мы можем указать лишь основные направления внутренней политики: распределить доходы страны на развитие пяти отраслей технологий, выбрать государственную религию, форму правления, предпочитаемый тип войск и другие настройки. Затем остается только отключить паузу и наблюдать за исполнением наших распоряжений. В Европе 3 появились новые рычаги управления державой. Например, мы можем выбрать национальные идеи государства, каждая из которых дает очень важные преимущества. Например, "Исследование Нового Света" позволяет колонизировать Америку, а Deus Vult дает повод для войны против всех стран с религией, отличной от вашей. Одновременно у каждой страны может быть до десяти национальных идей, а при необходимости их можно сменить. Похожим образом работает система придворных советников: наняв советника, мы получим преимущества в определенной сфере политики или экономики. Правда, за работу им придется платить немалые деньги: и по способностям, и по потребностям.

Практически любое изменение во внутренней политике приводит к уменьшению стабильности — очень важного показателя в EU3. Низкая стабильность уменьшает доход, получаемый от налогов, а также увеличивает риск восстаний и гражданских войн. На восстановление стабильности приходится тратить множество усилий: нанимать соответствующих советников, раздавать деньги населению, выбирать подходящую форму правления и религию. Изменение стабильности может вызвать и внешнеполитическое действие, например объявление беспричинной войны.

О жестокости и милосердии и о том, что лучше: внушать любовь или страх

Разумеется, другие государства не будут спокойно наблюдать, как растет и процветает их сосед, а уж из нашего поражения наверняка попытаются извлечь собственную выгоду. Чтобы не превратить страну в полигон для вражеских армий, нужно заботиться об отношениях с другими странами и поддерживать свою репутацию в мире. Возможности EU3 по этой части очень велики: кроме банальных войн и альянсов, мы можем заключить с другой державой династический брак, предложить ей стать вашим вассалом или даже создать личную унию. Любое действие приводит к изменению репутации государства, а от репутации, в свою очередь, зависит, примут ли наших дипломатов с распростертыми объятьями или повесят на первом же столбе.

Для особо успешных политиков предусмотрены почетные титулы Императора Священной Римской Империи и Фаворита Святейшего престола. Чтобы добиться покровительства Папской курии, нужно подкупить большинство кардиналов, образующих папский престол. Впрочем, контроль над папой дает не так много преимуществ: все-таки средние века миновали, и власть церкви плавно уходит в прошлое. Другое дело титул Императора, дающий преимущество и в политике, и в экономике, и в военном деле. Но и получить императорский титул намного сложнее: решающее слово тут принадлежит семи странам-курфюрстам, а нам остается только поддерживать с ними добрые отношения.

Как государь должен поступать касательно военного дела

Война — замечательная штука. Даже если вы не признаете этот тезис, все равно готовьтесь к войне, ведь компьютер на 100% уверен, что любая проблема в EU3 может быть решена путем войны. Наем и управление войсками, как и все в EU3, подчинено правилу "минимум минимализма": номинальной единицей армии является отряд в тысячу воинов, а управление войском сводится к указанию провинции, в которую необходимо переместить выбранный полк. Если в одной провинции встречаются армии враждующих сторон, между ними автоматически происходит битва, результат которой зависит от численности армий, их технической оснащенности, боевого духа, а также от командующих армиями генералов. Поэтому для успеха в войне нужно заранее обеспечить себе преимущества по всем перечисленным параметрам.

С численностью армии и боевым духом все просто. Полк автоматически восполняет потери, пока находится в богатой провинции. Если же поместить большое войско в бедном краю, то оно начнет постепенно таять. Лучший источник боевого духа — вовремя выданная зарплата. Выплатив деньги солдатам, сразу отправляйте их хоть в бой, хоть на штурм замка — победа гарантирована.

Родов войск по-прежнему семь: кавалерия, пехота, артиллерия и четыре класса кораблей. Каждый род войск может быть представлен только одним типом юнитов. По мере развития технологий будут появляться новые, более совершенные. В этом случае можно отдать приказ о перевооружении — и все юниты старого типа сразу заменятся новыми. Но перевооружать армию при первой же возможности не всегда выгодно. Во-первых, это приводит к резкому падению морали ваших войск. Во-вторых, если какая-нибудь из ваших национальных провинций в данный момент принадлежит другой стране, то ваш соперник тоже сможет нанимать новых юнитов, правда только в этой провинции. Поэтому перевооружать армию во время войны крайне не советую.

Исход любой битвы во многом зависит от командующего армией генерала. Хорошего генерала можно нанять только в стране с высокими воинскими традициями, а воинские традиции можно повысить, участвуя во многих сражениях. Способности генерала складываются с характеристиками солдат, повышая их боевую мощь. Похожую роль выполняет адмирал, только командует он морскими сражениями. Отряды колонизаторов, захватывающие для вас неизведанные земли, тоже имеют своих командиров: на суше — первопроходца, а на воде — исследователя.

В EU3 успех любой войны может быть без труда измерен в процентах с помощью специального "военного счета". От военного счета напрямую зависит, насколько сговорчив будет









ваш противник при подписании мирного договора. Победитель может требовать от побежденного практически что угодно: заплатить контрибуцию, отдать провинцию, сменить религию, освободить вассала и многое другое. Условия мира нужно тщательно обдумывать, ведь отказ противника означает еще целый месяц войны для вашего государства.

О том, за что создателей игр, в особенности стратегий, восхваляют или порицают.

Создавая EU 3, разработчики постоянно балансировали между широкими возможностями для управления страной и нежеланием принуждать игрока к рутинным действиям. По большей части им это удалось: как вы могли уже заметить, в игре предостаточно различных рычагов власти и в то же время наша страна способна месяцами обходиться без единого приказа своего правителя. На этом фоне странно выглядит необходимость индивидуально управлять каждым торговцем-экспортером, а также отдельно приказывать каждой провинции построить какое-нибудь здание. Что это: попытка сделать игру динамичнее или просто недоработка интерфейса?

Присмотревшись к игре внимательнее, можно заметить еще ряд похожих противоречий. Например, интерфейс хорошо продуман и поддается настройке, но, с другой стороны, убивает неразборчивым шрифтом и непроизвольной сменой режима карты. Еще более непонятен смысл перехода в 3d: красивее игра в результате не стала, зато системные требования поднялись до уровня "Ultrahigh" настроек Doom 3.

Напоследок нельзя не сказать о традиционной для Paradox Interactive возможности переносить сохранения в другие игры, лишь бы они попадали в описываемый промежуток времени. Также приятно, что многие файлы EU3 открыты для редактирования, а значит, очень скоро появятся модификации от самых креативных фанатов. Пока же займемся оценкой Europa Originals.

Anuriel

РАДОСТИ

Возможность сыграть за любое государство, существовавшее в XV — XVIII веках
Широкие возможности для внешней и внутренней политики
Изменившиеся к лучшему правила военных действий
Открытые для редактирования ресурсы игры

ГАДОСТИ

Высокие системные требования
Некоторые недоработки интерфейса

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

После EU3 на многие игры, называемые стратегическими, начинаешь смотреть, как на симулятор возни в песочнице. Да простят меня многочисленные фанаты Heroes, Warcraft, Warhammer и других замечательных хитов, но только EU3 позволяет почувствовать власть над реально существовавшим миром, причем настолько правдоподобно, что недолго стать счастливым обладателем мании величия

ОБЗОР

Взломщик

Признаться, я давно не встречал диск, обложка которого совершенно не соответствовала бы его содержимому. Стопки тускло поблескивающих золотом монет, тугие пачки банкнот и иные ценности так ни разу и не попадут в кадр. Криминального вида тип с нездоровым блеском в глазах, тянущийся ко всему перечисленному — это отнюдь не вы (почему — читайте ниже). Жанр "квест", указанный на диске, мягко говоря, не совсем верен. Судите сами — описание сюжета умещается в одно предложение. Ни один инструмент из арсенала профессионального взломщика нам не пригодится, да и нет у нас никакого инструмента. Все действие (гм) разворачивается на территории двухэтажного особнячка с чердаком и подвалом. Ни одного (!) игрового персонажа, кроме нас (прочие только упоминаются), да и наш подопечный тоже малость странноват — в зеркалах не отражается. Но, прочитав данный абзац, не спешите с кислой миной отворачиваться от "Взломщика". Вся обложка представляет собой голый маркетинг. А вот о том, что находится на диске, мы и поговорим.

Оригинальное название игры: *Safecracker: The Ultimate Puzzle Adventure*
Жанр: *сборник головоломок*
Разработчик: *Kheops Studio*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *не припоминается*
Минимальные требования: *Windows XP (рус), процессор Pentium III 800 Мгц, 256 Мб оперативной памяти, 3D видеокарта с 64 Мб видеопамяти, 8x DVD-ROM, звуковая карта, DirectX. 9.0, 800 Мб свободного места на диске,*





Завязка такова. Некий нефтяной магнат, владелец пары крупных месторождений углеводородного топлива, внезапно исчезает (так, во всяком случае, в локализованной версии). Но почти сразу его родня начинает усиленно искать завещание "пропавшего". Почему не самого главу семьи, не ясно. И все бы ничего, но родитель имел крайне экзотическое хобби — всевозможные замки с секретом, сейфы и пр. Так вот, упомянутое завещание и располагается где-то в недрах загородного особняка. Для того, чтобы найти заветный листок бумаги, и приглашаетесь вы. В данном случае ваша роль скорее не матерый "медвежатник", а специалист ЖЭКа по вопросам открытия захлопнувшихся дверей и замков. Про слесарный инструментарий придется забыть и на всю катушку включать в работу голову.

Итак, приступим. Как уже было упомянуто, дом с чердака до подвала набит всевозможными сейфами, дверями с хитрыми замками и прочими головоломными штуками, не поддающимися описанию. Решив загадку и открыв очередную дверцу, вы получите подсказку для решения следующей головоломки, код к цифровому замку, ключ от запертой двери или (гораздо реже) недостающую часть очередного хитрого механизма. Самым распространенным видом головоломок здесь являются сейфы с цифровыми замками. Все просто: введите код — и содержимое стального ящика к вашим услугам. Вот только находить этот код придется при решении загадки где-то по соседству. Впрочем, вам ничто не мешает использовать банальный метод перебора, только учтите, что стандартный электронный замок на четыре позиции имеет десять тысяч вариантов и на перебор всех у вас уйдет около восьми часов. А ведь таких замков в доме более десятка...

Но не только сейфами был увлечен "пропавший", хватает в доме и механизмов, которые можно условно назвать "головоломки". Принципы построения заданий различны, но большинство из них вам уже встречались раньше. "Быки и коровы", "ИТ" (строительство локальной сети из компьютеров и сервера), "пятнашки", "судоку", загадка с тремя емкостями и пр. Решение этих и других задач осложняется тем, что никаких, то есть совершенно никаких, подсказок вам не дается. Порой на решение уходит меньше времени, чем на осмысление того, что же делать в том или ином случае.







Как это ни странно, но локализация добавила толику сложности игре. В процессе прохождения игры вам повстречаются письменные источники, в которых и будет содержаться подсказка. Приведу пример, а заодно дам подсказку. На втором этаже в комнате есть сейф, закрытый на пятипозиционный электронный замок, рядом с которым висит стикер. "Позвонить Саре", выдается информация при клике на него. А теперь обратите внимание, что в русском варианте написания имени девушки четыре буквы, а в английском — пять. Обратили? А панель телефона в главном меню вам не казалась странной?..

Отвлечемся от вскрытия очередного чуда инженерной мысли и оглядимся. Интерьер особняка нефтяного магната разработчикам удался на все десять баллов. Спальни, гостиные, ванные комнаты, бильярдная и все остальные помещения выглядят просто роскошно. Мягкий свет, приятные цвета — создается полное ощущение, что находишься в жилом помещении, а не среди нагромождений трехмерных моделей. Мягкая и ненавязчивая музыка тоже пытается поддержать атмосферу, но это ей удается не сильно. Да, в различных комнатах играют разные мелодии, но после того, как за решением очередной загадки проведешь минут двадцать-тридцать, повторяющаяся мелодия на фоне раздражения от упорно не поддающегося вскрытию замка начинает напрягать.



Юрий Михайлов

РАДОСТИ

Разнообразные и действительно сложные головоломки
Прекрасная атмосфера игры

ГАДОСТИ

Парочка намеков на решение отдельных заданий не помешала бы
Заметное повторение музыкальных композиций раздражает

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

Великолепный квест/сборник головоломок будет приятным развлечением для любителей "поскрипеть мозгом". Ощущения присутствия возникает уже через 15-20 минут, и ты с головой уходишь в игру. Для всех "проникнувшихся" — в конце приятный сюрприз

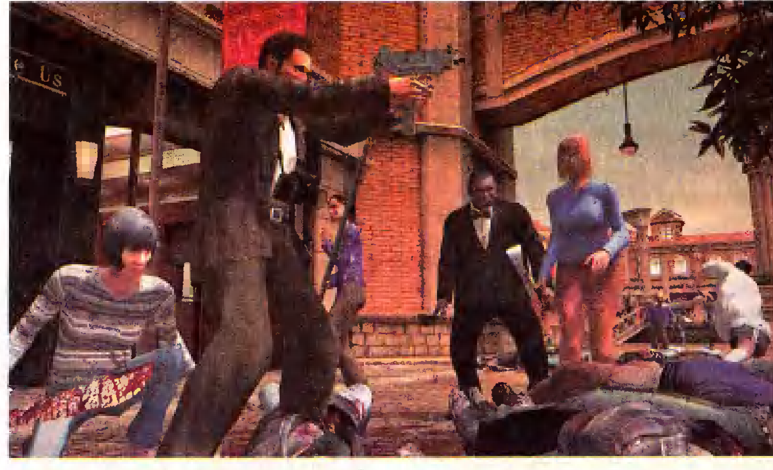


ПРИСТАВКИ

Dead Rising

Платформа: *Xbox 360.* ***Жанр:*** *Horror Action Adventure.* ***Разработчик и издатель:*** *Capcom.* ***Мультиплеер:*** *нет.* ***Кооператив:*** *нет*

За период с 2001 по 2005 год первая Xbox разошлась по миру общим количеством в 24 миллиона штук. Несмотря на то, что эта цифра немаленькая, первый "ящик дяди Билли" все равно считали неудачным. Особенно в сравнении со 120-миллионными продажами PS2. Причин неудач называли несколько: это и позднее время выхода (на год позже, чем у Sony), и малое количество эксклюзивов, и неудачный дизайн. Не помогло даже техническое превосходство Xbox над своим японским конкурентом. Но среди самых главных проблем консоли от Microsoft была и такая, как практически полное отсутствие проектов от японских разработчиков, фанатами которых без преувеличения являются многие миллионы геймеров со всего света. Однако теперь, во времена Xbox 360, Microsoft осознала свои ошибки, почти все они были исправлены. Решили проблему и с малым количеством эксклюзивов от японских студий. Стоит признать, что Microsoft неплохо постаралась, ведь в свои сети ей удалось заманить даже Capcom (создателей серии Devil May Cry, Lost Planet, Resident Evil и еще кучи всемирно известных игр). И вот сейчас мы можем лицезреть плод долгого труда Capcom, эксклюзивный проект для Xbox 360, под названием Dead Rising.





Как вы уже наверняка догадались из названия, Dead Rising является игрой про зомби. Про этих неповоротливых и падких до чужой плоти живых мертвецов, которые так часто появляются и в играх, и в фильмах, и в книгах. Capcom справедливо решила, что зомби любят все, и поэтому, выбрав данную тематику, не прогадает. И, надо сказать, не ошиблась. Правда, возможно, помог ей в этом и Зак Снайдер (хоть и косвенно). Это режиссер культового фильма про зомби "Рассвет мертвецов" (Dawn of the Dead), вышедшего в 2004 году. Дело в том, что сюжет Dead Rising практически братблизнец вышеназванного фильма. Судите сами.

Население небольшого провинциального городка (53 тысячи человек) в один не очень прекрасный день вдруг превратилось в кровожадных зомби, избежать этой участи смогли немногие счастливчики (хотя вряд ли можно их так назвать, ведь то, что предстоит им вынести, гораздо страшнее смерти). Они собираются в местном супермаркете, где им предстоит защищаться от мертвецов и выживать. Конечно, Capcom отрицает любое отношение к фильму, о чем честно написано на первом же загрузочном экране, но стойкое чувство дежавю не покинет вас до самого конца игры. После вышеописанных событий в действие вступает и наш герой, Фрэнк Вест, репортер без страха и упрека, готовый на все, лишь бы открыть миру очередную тайну. Именно он первым пронюхал про инцидент в городе. Решив разузнать обстановку, он прибывает на место событий на вертолете и еще с высоты полета замечает толпы снующих по улице мертвецов. Фрэнк решает, что человечество должно узнать про это событие, однако простых фотографий ему мало, Вест хочет понять, из-за чего все случилось. Поэтому, бесстрашно крикнув пилоту: "Заберешь меня через 72 часа", наш журналист спрыгивает на крышу супермаркета. Это будут самые незабываемые 72 часа в его жизни.

Возможно, по всему вышеперечисленному вы уже сделали вывод, что перед нами очередной представитель семейства horror-action. Спешим вас разубедить, Capcom в этом проекте не ставила цель напугать игрока до сердечного приступа, скажем больше, Dead Rising одна из самых драйвовых и безбашенных игр прошлого года. Это не занудный ужастик, а клон GTA, только в уменьшенных пропорциях (вместо города у нас супермаркет). Кажется, что на каждом углу магазина вывешен лозунг "Мы даем вам полную свободу". Пьянящую, дурманящую свободу. И это не пустые слова. Мы вольны делать, что захотим. Можно носиться по маркету, исследовать его отделы, убивать зомби и спасать беззащитных людей, можно исследовать сюжетную линию и не убить вообще ни одного мертвеца (благо их скорость невысокая, практически всегда можно успеть убежать), можно еще многое. Что бы вы ни делали, игра не будет вам мешать, заставляя выполнять какие-нибудь миссии. Единственное "но": в любом случае через 72 часа (6 часов реального времени) она закончится. Вы увидите одну из нескольких концовок, возможно "хэппи-эндную", возможно не очень — все зависит только от ваших действий. Но, скорее всего, вы пройдете Dead Rising не один, а несколько раз — дело в том, что за одно прохождение вы просто-напросто не успеете все узнать про случившееся.

А сюжет в игре закручен что надо! Он будет постоянно преподносить вам сюрпризы и держать в напряжении до самого конца. Поэтому не жалко пройти Dead Rising пару раз, чтобы узнать все и открыть другие концовки. Все происходящее в игре разбито на главы, в каждой из которых есть несколько сюжетных заданий. Чаще всего задания эти заключаются в повторном умерщвлении какого-нибудь босса-зомби. Надо заметить, и здесь виден талант капкомовцев: все персонажи получились яркими и запоминающимися, особенно понравился безумный клоун, жонглирующий бензопилами. Без сомнения, после игры многие из действующих лиц останутся в вашей памяти надолго…

Но вернемся к сюжету. Все бы было хорошо, если бы не один фактор, причем решающий. Дело в том, что у каждого задания есть время, до которого его необходимо выполнить. Не успели? Нет, гейм овера не будет, вы сможете и дальше глумиться над зомби, однако остальные задания сразу же станут отмечены красным цветом, символизирующим, что их выполнение более не представляется возможным. Некоторые, может быть, усмехнутся — мол, неужто автор забыл о возможности сохраниться, или может ее здесь нет? Не волнуйтесь, сохраняться можно, но только в нескольких отведенных для этого местах (безопасных зонах, куда не могут добраться зомби), которые удобным расположением отнюдь не отличаются. Причем путь к ним преграждает не одна тысяча живых мертвецов, так что за законную возможность сейва придется немало повоевать.

Правда, и это можно было бы стерпеть, если бы не тотальная нехватка времени. Зачастую, выполнив миссию, сломя голову несешься к следующей, времени, чтобы добежать до безопасной зоны, нет, поэтому приходится или рисковать, и в случае смерти проходить еще и предыдущее задание, или сохраняться и запарывать весь сюжет, делая все последующие миссии недоступными. Такой вот выбор. Даже честно выполнив задание, не удается сразу выключить консоль и отдохнуть, сначала придется побегать в поисках безопасной зоны. Сказать, что это неудобно, значит не сказать ничего, временами хочется запустить контроллер в консоль и положить конец этим страданиям.

Немало хлопот доставят и обычные люди, которых предлагается спасти. Всего есть 54 выживших, за спасение каждого из которых мы получаем очки. Всех спасенных нужно приводить в одну комнату на втором этаже, куда зомби не могут добраться. Однако зачастую создается впечатление, что люди едва ли не тупее, чем мертвецы. Вместо того чтобы быстро побежать за Фрэнком, они предпочитают "обниматься" с зомби, упираться лбом в стенки и застревать в предметах мебели. Иногда возникает желание самому отдать несчастного человека мертвецам на съедение. Некоторые спасенные, правда, еще и дополнительного внимания требуют к своей персоне, например, они могут попросить вас принести им лекарства из аптеки. Просьбу, понятное дело, приходится волей-неволей выполнять — лишние очки на дороге не валяются. Часто встречаются и весьма циничные ситуации. Например, вы бежите за медикаментами и внезапно слышите крики о помощи — глядя на часы, понимаете, что не успеете добежать до аптеки и одновременно спасти бедного человека. Поэтому, горестно вздохнув, приходится продолжать свой путь, слыша некоторое время радостное чавканье зомби. Учитывая все вышеописанное, мой совет вам, товарищи игроки, не поленитесь пройти Dead Rising хотя бы в два раза. При первом прохождении просто убивайте зомби, изучайте внутреннее устройство супермаркета, спасайте мирных жителей, зарабатывайте очки опыта и качайте героя (об этом чуть ниже), чтобы во второй раз было легче. А вот при повторном прохождении идите по сюжетной линии — благодаря опыту, накопленному ранее, играть будет легче. Поверьте, сюжет Dead Rising стоит таких жертв.





А теперь, пожалуй, о самой главной и веселой составляющей игры. Об убиении зомби. Вернее о способах их уничтожения. Здесь Dead Rising превосходит по разнообразию все другие проекты. Ведь на полках супермаркета вас ждут несколько сотен различных предметов, которые можно использовать в качестве оружия. Это и биты, и газонокосилки, и клюшки для гольфа… Список можно продолжать очень долго. За пару часиков игры у вас появятся любимые отделы в магазине, и их расположение вы запомните назубок. В секции спорттоваров лежат вышеупомянутые клюшки и биты, в отделе для дачников вас ждут не дождутся косы, серпы и прочие режущие предметы, необходимые и садоводу, и истребителю зомби, а в антикварной лавке можно раздобыть японскую катану или скандинавский двуручный топор. Есть в супермаркете и огнестрельное оружие, но пользоваться им неинтересно и неудобно, поскольку, по традиции Resident Evil 4, стрелять на бегу нельзя. Зомби хоть и медлительны, но если долго оставаться на месте, могут броситься на шею и испробовать вашей кровушки. Надо отметить, что интеллект местных живых мертвецов сделан на отличном уровне.

И, естественно, не обошлось без декалитров крови. Из любой мало-мальски заметной царапины красная жидкость хлещет фонтаном, на пол падают отрубленные конечности и расчлененные тела, приводя в восторг игрока и ввергая в шок противников насилия в компьютерных играх. Из-за жестокости Dead Rising даже была запрещена в официальной продаже в Германии (эта же история повторилась и с Gears of War).

Dead Rising это еще и игра с некоторыми элементами RPG: за каждый уровень нам дают очки, которые можно потратить на прокачку Фрэнка. Всего у нашего журналиста есть несколько характеристик, таких как здоровье, скорость, сила удара и прочее. Качать дозволено любую из них. Также мы можем, затрачивая очки, увеличивать количество карманов для оружия и различных предметов. Можно развивать и рукопашный бой, это не раз спасет Фрэнку жизнь. Постепенно журналист будет изучать новые броски, приемы и захваты. Например, он сможет оттолкнуть зомби, повисшего на шее. Необычен сам процесс прокачки: уровни выдаются за… фотографии. Каждый кадр измеряется встроенным счетчиком по различным критериям, таким как количество снятых зомби, отображаемое насилие, сексуальные, смешные и драматические сцены. Игра постоянно провоцирует нас творить на экране сплошное безумие, чтобы за фотографию получить больше очков.

После вышеперечисленных "плюсов" стоит упомянуть и о некоторых недостатках. Кроме дурацкой системы сохранений, по каким-то неведомым причинам шрифт в Dead Rising абсолютно не читаем на телевизорах с разрешением 480p (не HDTV). И даже надежды на патч, который мог бы исправить сие недоразумение, нет. Capcom практически официально заявляет, что им лень выпускать заплатку для игры. А еще на всю игру только один сейв, что жутко неудобно. Ведь если вы сохранились за несколько минут до ключевого события (новой миссии), то можете не успеть к началу и придется начинать все заново, что, понятное дело, никакой радости не вызовет.

В плане графики Dead Rising не однозначен. С одной стороны прекрасные модели зомби, великолепная лицевая анимация (в роликах можно разглядеть даже поры на коже!), хорошая детализация. С другой — практически полное отсутствие привычного в играх bump-mapping-а и еще несколько недочетов. Dead Rising явно не может тягаться с Gears of War, поэтому если вы видели последнюю, то восстание мертвецов вас вряд ли удивит.

Антон Костюкевич

РАДОСТИ

Затягивающий и интригующий сюжет
Полная свобода действий
Возможность комбинировать предметы
Сотни видов оружия
Достаточно большой игровой мир

ГАДОСТИ

Непродуманная система сохранений.
Нечитабельный шрифт в разрешении 480p.
Постоянная нехватка времени

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Суммируя все вышесказанное, складывая все минусы и плюсы, можно прийти к выводу, что последних в игре гораздо больше. Так что могу посоветовать Dead Rising всем почитателям игр про зомби и интересного сюжета, да и просто любителям хорошо повеселиться

ПРИСТАВКИ

Crackdown

Платформа: *Xbox 360*
Жанр: *GTA-like game*
Разработчик: *Real Time Worlds*
Издатель: *Microsoft Games*
Похожие игры: *Серия GTA, HALO, Spider-Man 2 (консольная версия).*
Количество игроков: *в кооперативе до 2х, в deathmatch до 4х*
Сайт: *www.crackdownoncrime.com*

Друзья зовут меня Мэрфи, а ты зови меня Робокоп!

Робот-Полицейский, часть 3

Как следует из вступительного ролика, выполненного крайне стильно в виде комиксов, действие Crackdown происходит в не самом далеком будущем (до которого, возможно, не всем суждено дожить). Правительством некоего Пацифик Сити в связи с крайне разросшейся преступностью во входящем в их компетенцию городе было решено создать отряд универсальных солдат, точнее копов. С предысторией на этом разработчики заканчивают, отдают нам в руки модернизированного служителя закона и отправляют на выполнение миссий. Остается непонятным, где же бродят остальные уберполицейские и чем занимаются — кроме нашего игрового персонажа больше робослужителей закона нет.

Мало того, что этот самый полицейский обладает фактически безграничными возможностями — его еще благодаря развитию тамошней науки научились практически безболезненно клонировать (то бишь реинкарнировать после неудачной перестрелки), причем его клон сохраняет все способности своего предшественника. Не совсем ясно, почему нельзя было сделать сразу нескольких клонов — видимо, в силу морально-этических соображений. В силу все тех же соображений, наш подопечный был снабжен некоторыми передатчиками, дабы не стрелял в прохожих и вообще свято хранил светлый образ защитника в головах граждан. Посредством этих передатчиков наш невидимый наставник и советчик из полицейского агентства (держите с этим эйдженси ухо востро: наставник наш — тот еще жук) следит за перемещениями мега-копа в реальном времени, а также любит давать идиотские советы, которые к концу игры серьезно надоедают. Попутно он выдает американские несмешные хохмы и высылает нам в виде роликов досье на крупных местных мафиози, коих в городе аж 18!

Коли уж упомянули о боссах, перейдем к описанию тех, с кем нам предстоит сражаться. Итак, в городе орудуют три банды. Первая, Лос Муэртос — чистокровные латиносы, ездят на тюнингованных автомобилях, подмяли под себя всю клубную, общественную и спортивную жизнь простого народа, а их руководители — точная копия персонажей из San Andreas. Вторая, ВОЛК (отчего-то на логотипе банды снизу подписано ТОЛПА, очевидно разработчики полагают, что это одно и то же): как уже понятно из названия, это исключительно русская триада, и говорят ее члены на чистом русском языке, причем не очень литературном. Члены ВОЛК разъезжают на автомобилях, сильно смахивающих на старые Волги и Уазики, на БТРах и даже на тягаче для ядерных ракет. В их компетенции находится вся промышленности Пацифик Сити — строительная, перерабатывающая и т.д., их главари, естественно, похожи на обыкновенных русских людей, хотя и сильно смахивающих на персонажей UT. Третья преступная организация, Шан Кхай, что примечательно, единственная более или менее интернациональная: хотя во главе и стоит азиатский старикан, среди ее членов присутствуют и украинец доктор Черненко, и безымянный чернокожий со встроенным киберглазом. Шан Кхай захватили экономико-деловую часть города, в основном базируются в небоскребах. Катаются они на самых различных автомобилях luxury-класса.

Жестокое преследование, подавление

В игре существует несколько основных характеристик главного героя, которые разными способами подвергаются прокачке. Условно их можно разбить на две группы: те, что прокачиваются под воздействием изничтожения вражин, и те, что необходимо прокачивать исключительно мирными способами.

Обратимся к первой группе, в нее входят следующие скиллы: Firearms, Power и Explosive.

Первый скилл Firearms отвечает за владение всем оружием, кроме базуки и гранатомета, ибо они относятся к группе Explosive. Для прокачки необходимо попросту применять стволы по назначению, т.е. расправляться с толпами членов банд. Что очевидно, повышение его позволит главному герою быстрее целиться и точнее стрелять.

Скилл Power ответственен за повышение нашей физической силы, прокачивается он также на местных головорезах, но в обыкновенной рукопашной потасовке. В отличие от Firearms, данный скилл еще и увеличивает запас здоровья альтер эго и дает ему возможность поднимать все более и более тяжелые предметы. Стоит отметить, что данный скилл зачастую гораздо более эффективен, нежели оружейный, ибо уже на третьем уровне наш агент сможет убивать прохожих с одного удара ногой или с одного броска автобусом!

Explosive — наверное, самый мощный скилл, однако для его применения, естественно, понадобятся различные взрывоопасные приспособления, которые не так уж часты в игре. Данное умение определяет эффективность при использовании гранат, мин, базуки и т.д., их урон и радиус действия.

Перейдем ко второй группе умений, в нее входят Athletics и Driving.

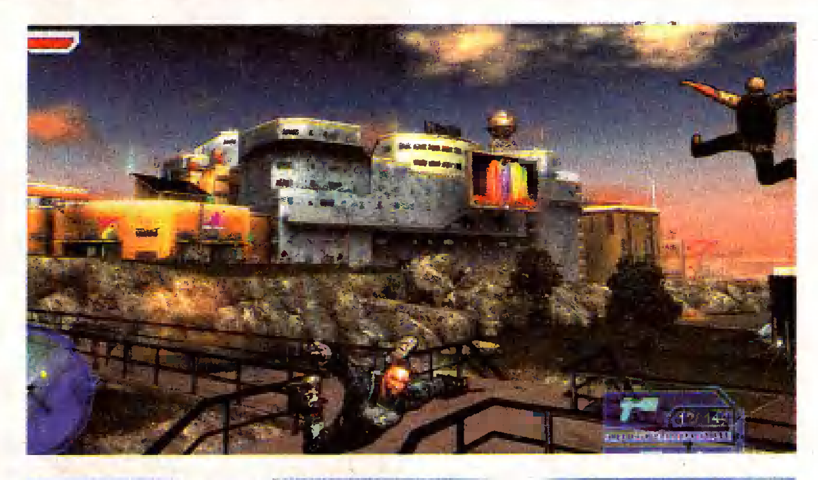
Атлетика отвечает за физические способности нашего кибернезированного персонажа, а именно за скорость его передвижения, высоту прыжка, силу и количество здоровья. Повысить уровень атлетики можно одним единственным способом — собирать зеленые бляшки по крышам домов города. Никаким иным способом атлетика не растет, что явно глупо — каким образом зеленые кружочки могут повысить физические характеристики персонажа? Почему разработчики не сделали прогрессирование данной характеристики аналогично остальным, т.е. чем больше бегаешь, поднимаешь всякие тяжести и прыгаешь — тем больше растет атлетика?

Driving. Вождение, как ни странно, — самый малоиспользуемый скилл в игре. Он тяжело поддается прокачке, ведь для его улучшения требуется либо использовать автомобиль в лучших традициях Кармагеддон (но только не против супостатов), либо проходить скучные гонки на время с чекпоинтами, коих бывает не менее полусотни, либо же искать спецкобла для исполнения с их помощью "безумных трюков". Кстати, данный скилл работает с обыкновенными автомобилями только наполовину, а полностью он раскрывает себя лишь на машинах агентства, которые при утере необходимо каждый раз брать в гараже наших работодателей. Радует лишь то, что предоставляются они совершенно безвозмездно и в неограниченном количество.

Наступление на демократию

Что естественно, работа полицейского, пускай даже и в будущем, довольно сильно отличается от будней отчаянного и хладнокровного жулика из пригорода Нью-Йорка. Примерно так же отличается в игровом плане стиль Crackdown и пресловутого Великого Авто Угонщика.

Так вот, основная особенность Crackdown в том, что главный персонаж обладает нечеловеческой ловкостью и быстротой, что позволяет ему передвигаться не только посредством продуктов автопрома, но и как какой-нибудь спайдермен — просто перепрыгивая с крыши на крышу высотных зданий, что просто в корне пресекает использование автомобилей. Лишь первый час игры у вас будет желание воспользоваться автомобилем для скорейшего достижения определенной точки, дальше вам и в голову не придет садиться за руль. Ведь супергеройский стиль передвижения гораздо удобнее, полезнее (помните про зеленые кружочки на крышах?), да и что скрывать — это гораздо более захватывающе и ново. Единственный плюс автомобиля в том, что уничтожить его из невзрывного оружия дело ну уж очень долгое, так что автомобиль вполне может быть использован в качестве дополнительного бронежилета в огнеопасной ситуации.







Кроме отличия в стиле передвижения по миру игры, для нашего героя существуют и некоторые этические табу, например, не избивать ногами пешеходов, не переезжать их автомобилем, не убивать обыкновенных стражей порядка, не взрывать транспортные средства пацифчан и т.д. В противном случае поначалу наш невидимый куратор будет слегка раздраженным тоном сообщать, что так делать нехорошо, но если же продолжить в том же духе, то очень скоро для укрощения наших маниакальных наклонностей явится отряд полиции специального назначения и попытается нас убить. Ощутили мы это на собственной шкуре в первые же 15 минут игры, когда, сев за руль, решили проехаться по набережной, привлекшей наше внимание большим количеством горожан, а заодно проверить именитый Havoc. Кстати, последний ведет себя точно так же, как и в недавнем Saints Row.

Стрельба в игре ведется с непрерывным использованием кнопки автонаведения на цель и с постоянными гигантскими прыжками, аки Хало. В результате, в некоторые боевые моменты игра здорово напоминает Матрицу, в особенности во время штурма небоскреба главного босса Кхай: охранники там облачены в костюмы, очень уж похожие на киношные, интерьеры тоже сильно напоминают фильм Вачовски; есть даже лифт с обязательной фирменной звонилкой, оповещающей о том, что вы приехали на нужный этаж.

You are fired!

Робот-Полицейский, часть 1

Миссий, как таковых, нет. Впрочем, и сюжетной линии тоже: в сторилайне игры есть лишь завязка и концовка, т.е. уже с первых минут игры вы можете напасть на любую из группировок, а убив одного босса, просто перебраться на другой остров и начать геноцид другой банды. Причем очередность, в которой крестные отцы отправятся на небо, также определяете вы. В принципе, можно и вовсе сразу напасть на кингпина банды, не наведываясь в логова остальных, обязательно пятерых, соратников главаря. Правда, при подобной последовательности действий ликвидация босса будет ну очень уж сложной — все дело в том, что каждый из пяти боссов вносит свой посильный вклад в личную охрану главы триады. Таким образом, чем больше подбоссов вы убрали, тем слабее и малочисленнее будет охрана "главного".

Наверняка вас интересует, каким же образом мы можем обнаружить логова боссов? Все крайне банально — обыкновенным тупым прочесыванием города Пацифик Сити. Неясно, отчего нельзя сразу внести в память нашему копу убежища боссов, ведь видеобрифинги, которые нам высылают на "пейджер" при обнаружении места дислокации того или иного главаря, показывают ну уж очень досконально, с полным описанием характера и пристрастий той или иной личности.

Проходится Crackdown от силы за 14 часов. В результате несложных подсчетов можно установить, что заданий по уничтожению банд в Crackdown 18 штук — по одной на каждого босса. Добавим к этому 3 beat'em'up миссии — и перед нами объяснение столь малой продолжительности игры.

Но на самом деле не так уж все худо, в каком-то смысле отсутствие обычных миссий ликвидируется совершенно умопомрачительным дизайном зачищаемых нами мест обитания главарей. Практически каждое логово имеет не только парадный, но и "черный" ходы, через которые можно проникнуть внутрь, не потревожив никого, кроме одиноких охранников. Правда, при игре в Crackdown подобных стелс-желаний не возникает.

Применение суровых мер

Кроме предоставленной нам оригинальной в наше время возможности играть не за бандита, Crackdown предлагает и интересное визуальное решение. Графика выполнена в некогда модном стиле cell shading, однако с некоторыми оговорками. Возможно, кто-то еще помнит оригинальную и немного сумасшедшую Jet Set Radio и ее продолжения Jet Set Radio Future, очень трудную игру про разносчиков пиццы Radical Bikers, а также XIII. Так вот, во всех этих играх персонажи, эффекты да и вообще большая часть всех предметов была выполнена в мультяшном стиле. Девелоперы из Real Time Worlds решили пойти несколько иным путем — использовав cell shading, они придали строгость всем линиям, серьезность фигурам и лицам персонажей, добавили повсеместные высокотехнологичные эффекты, вроде реального зрения, реальных отражений и бликов на металлических поверхностях, не устаревающий эффект горячего воздуха и все в таком духе. Вышеперечисленные меры вполне неплохо себя показали, по крайней мере, такого мы еще нигде не видели, и смотрится это очень оригинально, свежо и в то же время строго и внушительно.

Но есть кое-что, определенно отталкивающее в Crackdown, а именно — музыкальное оформление игры. Сразу же отметим, что в игре начисто отсутствует радио-эфир, а в автомобилях звучат исключительно отдельные композиции, причем не самых, скажем так, раскрученных групп. К тому же, на наш взгляд, определенная часть композиций мало импонирует как стилю, так и миру игры и уж точно не отвечает вкусам многих игроков.

Vovan Wave <vovanwave@yandex.ru>
ZiGGy LiNk <drfreud@yandex.ru>

РАДОСТИ

- **внушительный город с интересной архитектурой**
- **неимоверная свобода в перемещении**
- **интересное графическое решение**
- **ураганный шутинг с десятками участников**

ГАДОСТИ

- **малая продолжительность игры**
- **отсутствие миссий как таковых**
- **бессмысленность использования автомобилей**
- **плохой подбор музыки**
- **небольшие проблемы с соединением при сетевой игре**

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

Еще один потенциальный клон San Andreas со товарищи оказался на поверку вполне самодостаточной и оригинальной игрой. Грамотно использовав графические мощности Xbox 360 и ловко увильнув от сравнения с игровыми продуктами Rockstar, разработчики Crackdown, тем не менее, не смогли доработать игру со всех сторон. Она получилась короткой и незамысловатой, хотя и весьма красивой и увлекательной. А в режиме дефицита игровых проектов на 360 большего и не требовалось

КИНО

Королева

Название в оригинале: *The Queen*
Жанр: *биографическая драма*
Режиссер: *Стивен Фриз*
В ролях: *Хелен Миррен, Майкл Шин, Джеймс Кромуэлл*
Продолжительность: *97 минут*

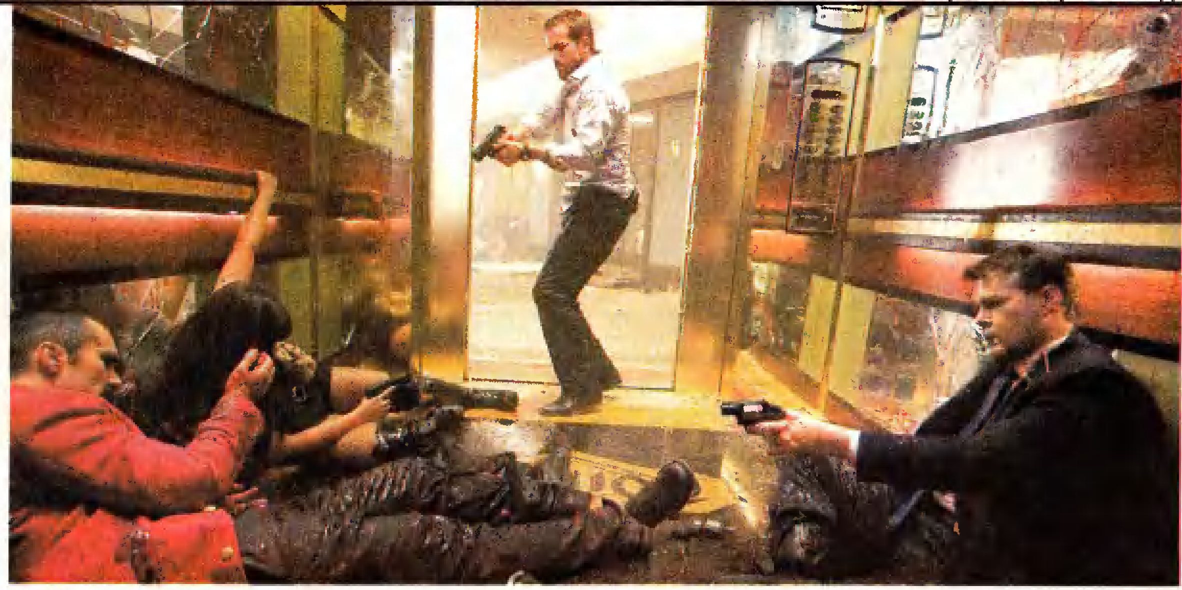
Просмотр таких фильмов, как "Королева", всегда наводит меня на мысли о формуле успеха. С одной стороны, очень часто бывает, что в картину вкладываются серьезные деньги, на главные роли приглашаются именитые актеры, создаются отличные спецэффекты — а фильм все равно терпит крах, проваливается по всем статьям, превращаясь в позорное пятно в "послужном списке" актеров и режиссера. С другой стороны, есть картины вроде "Королевы". Ну что в ней такого особенного? Обыденный "земной" сюжет, описывающий несколько дней из жизни британской королевской семьи (время смерти принцессы Дианы), в главных ролях — малоизвестные актеры, никаких спецэффектов и невыразительный саундтрек. А в результате — в прокате собрана касса почти в 100 миллионов долларов, премия «Золотой глобус» за лучшую женскую роль и «Оскар»-07 Хелен Миррен как лучшей актрисе.

Признаюсь, особых недостатков, равно как и достоинств, я в фильме не заметил (повторюсь, попинать можно только совершенно "никакой" саундтрек). Актерская игра на приличном уровне, хотя не могу сказать, что характеры героев "Королевы" очень уж сложны для воплощения (то ли дело Вилли Старк из "Королевской рати"!). Просто люди, живущие своей жизнью, — что здесь сложного? Почти документальное кино, даже сюжет тяжеловат для восприятия — но этого следовало ожидать от биографической драмы.

И вот ведь странно — достаточно средняя картина, снятая в жанре, который не пользуется особой популярностью в наше время, неожиданно завоевывает симпатии зрителей, заставляет их смотреть и пересматривать жизненную историю, которая, по большому счету, ничем не отличается от их собственной. Да, масштабы другие — в центре повествования, как-никак, английская Королева, живой символ Великобритании. Возможно, в этом все дело, и своим успехом фильм обязан английской монархии, представители которой в данном случае сыграли роль легкоузнаваемого рекламного брэнда? В некоторой степени так и есть. Но одним этим не объяснишь популярность картины, и по сей день продолжающей собирать полные кинозалы. Вероятно, Стивен Фриз все-таки смог вывести формулу успеха, суть которой мне лично понять не дано. Может быть, вы сможете?

AlexS





Козырные тузы

Название в оригинале: *Smokin' Aces*
Производство: *Universal pictures*
Жанр: *криминальная драма*
Режиссер: *Джо Карнахан*
В ролях: *Райан Рейнольдс, Джереми Пивен, Бен Аффлек, Джейсон Бейтман, Джозеф Раскин, Энди Гарсия, Рэй Лиотта. Питер Берг, Мартин Хендерсон, Алиша Кейз, Алекс Рокко и другие.*
Продолжительность: *1 час 30 минут*

После "Карты, деньги, два ствола" каждый второй старается снять фильм в манере Гая Ричи, то есть не обыкновенный криминальный боевик, но непременно закрученный, с целой толпой второстепенных персон и непредсказуемой развязкой. Хорошо хоть дальше, по тропинке плагиата, мало кто двинулся; радуемся, "Козырные тузы" — самодостаточное кино.

Первоначально ситуация выглядит следующим образом. Весьма успешный иллюзионист и шоумен Лас-Вегаса, жаждущий ощутить себя всемогущим гангстером, завязывает знакомство с местной мафией и очень скоро становится близким другом всей мафиозной верхушке Города Грехов. Но криминальный мир — сцена для перестрелок и предательств, но никак не для фокусов и трепанья языком, и через некоторое время авантюрист оказывается весьма опасным свидетелем для многих влиятельных людей. Тот, кто убьет и принесет сердце шоумена, испуганного и усердно охраняемого, получит один миллион долларов...

Фильм придерживается лучших традиций современного криминального кино, его нельзя назвать боевиком и поставить точку: то тут, то там всплывут элементы комедии, в нашем случае "черной", а затем и натуральной драмы. Такие коктейли все очень любят, это знают и режиссеры, и продюсеры, и те, кто сидит на верхушках кинокомпаний, а популярность только сыграет киношникам на руку. "Черные" шуточки особенно хороши: давно не видел чего-то похожего на разговор жмурика и поклонника "Моей борьбы". Тривиальное знакомство зрителя с персонажами и цинизм к кульминационным минутам остаются в прошлом, в воспоминаниях, "как было весело вначале", настает время лихих перестрелок, беготни между этажами, гонок на лифтах и судьбоносных сюжетных поворотов. Персонажей-то режиссер наплодил немало: разномастные, на любой вкус, но непроработанные — так, сборники характерных черт, герои-штампы из различных криминальных комедий да боевичков "на уик-энд". Вместе же они смотрятся весьма кстати, гармонично, несмотря на тот нерадостный факт, что действительно играет только парочка актеров. Остальные в своих ролях ничего не нашли, а привносить свое не стали или не смогли.

Неожиданная развязка и предсказуемые последствия такого "раскрытия карт" оставляют не с чувством еще одного прозрения, скорее, с мыслью — не зря пропустил серию "Друзей". Смысл не в том, что куча народа готова устроить резню ради миллиона долларов (это банально), а в том, действительно ли цель всегда оправдывает средства. "Козырные тузы" обладают всеми качествами, чтобы понравиться многим, но неизвестно, вспомнят ли его через полгода, через год.

Берлинский Gosha

Нас приняли

Название в оригинале: *Accepted*
Жанр: *молодежная комедия*
Производство: *Universal Studios, Shady Acres Entertainment*
Режиссер: *Стив Пинк*
В ролях: *Джастин Лонг, Блейк Лайвли, Адам Хершман, Йон Хилл, Коламбус Шорт, Мария Тайер, Льюис Блэк, Марк Дервин, Энн Кьюсак, Ханна Маркс, Робин Тэйлор, Диора Бейрд, Брендан Миллер, Джо Харсли, Джереми Ховард*
Продолжительность: *90 минут*

Что вы подумаете о фильме, если узнаете, что это — молодежная комедия, сделанная в США? Возможно, вас посетят мысли о тупом тинейджерском кино, в котором не больше ценности, чем в пустой консервной банке? Или вы думаете о лентах вроде "Евротура" и "Американского пирога", весь юмор в которых держится исключительно на пошлости? И вы, скорее всего, будете правы, ведь большинство американских молодежных комедий именно такие. Но бывают приятные исключения. И фильм "Нас приняли" как раз из таких.

Если дословно переводить с английского оригинальное название комедии "Accepted", получится приблизительно так: "обычный", "распространенный", "общепринятый". Однако в нашем случае имелось в виду другое. Авторы смело играют со штампом "принят", который ставится приемной комиссией американского колледжа в личное дело абитуриента. Практически каждый житель США когда-то имел дело с этим штампом, ведь поступление в колледж является для них гарантом дальнейшей благополучной жизни. С самого детства в головы маленьких американцев вдалбливается эта непреложная истина. Ведь если не поступишь, то считай, что вся твоя короткая жизнь загублена. Подобная катастрофа и случается с героем фильма "Нас приняли".

Бартлби Гейнс (Джастин Лонг), как и все его одноклассники, хочет поступить в колледж. Однако, то ли из-за недостаточных знаний, то ли из-за излишней расслабленности, у парня ничего не получается. Уже восьмой раз подряд он находит в своем почтовом ящике письма с отказом. А ведь если это узнают его родители, то по головке уж точно не погладят. Тогда Бартлби, чтобы не вызывать гнева предков, вместе с группой таких же, как и он, неудачников решает создать свой собственный колледж. Для того чтобы все выглядело правдоподобно, им приходится сфабриковать сначала веб-сайт, а затем и сам колледж. Мифический колледж они называют Технологический Университет Южного Хармона (в оригинале — S.H.I.T.), в качестве помещения решают использовать пустующее здание бывшей психбольницы, а на роль декана приглашают дядюшку товарища главного героя, старого матерщинника Бена (которого, кстати, играет известный американский комик Льюис Блэк). И все было бы хорошо, только вот липовый сайт оказался уж слишком правдоподобным, а для поступления в ненастоящий колледж требовалось всего лишь один раз кликнуть мышкой. В результате, к ужасу незадачливых приятелей, их колледж штурмуют десятки таких же неудачников, лоботрясов и неучей, отвергнутых всеми настоящими учебными заведениями.



Некоторая наивность авторов в изображении быта студентов с лихвой компенсируется удачными (и не очень) шутками героев. Почти все действие является стандартным для комедии: построенным на преувеличениях, обыгрывающим возникновение маловероятных в жизни ситуаций с набором курьезных моментов, которые, в принципе, могли бы быть и пооригинальнее. Однако не стоит судить Стива Пинка и его команду слишком строго. Ведь в самой обычной, рядовой, на первый взгляд, комедии под названием "Нас приняли" режиссер Стив Пинк задался весьма смелой целью высмеять излишне консервативную американскую систему образования. И это, надо признать, у него весьма неплохо получилось.

Юрий "Forward" Миклашевич

Ганнибал: Восхождение

Название в оригинале: *Hannibal: Rising*
Жанр: *триллер*
Режиссер: *Питер Веббер*
В ролях: *Гаспар Улье, Гон Ли, Доминик Вест, Ингеборга Дапкунайте и др.*
Продолжительность: *1 час 55 минут*

Сделаться культовой картиной значит открыть киношникам новую золотую жилу для сиквелов и приквелов. "Молчание ягнят" не могло остаться в стороне, ведь авторы его подарили миру Ганнибала Лектера, чье имя стало синонимом хладнокровного убийцы, и его знают даже те, кто удивительным образом ни один фильм из серии не смотрел.

Чудовищами не рождаются, ими становятся. Какова причина появления известнейшего маньяка и каннибала, обладающего поразительным умом и жестокостью? Оказывается, все донельзя банально: виновата моральная травма, полученная в раннем школьном возрасте. Вмиг осиротевший, Ганнибал вместе со своей младшей сестрой пребывает в заложниках у нагрянувших ниоткуда головорезов. А на дворе лютая зима, Вторая Мировая, русские бродят, зверья никакого нет, в запасах только гнилой картофель, а жрать-то, зараза, хочется! Мораль начинается уже с завязки, заканчиваясь только с веселой немецкой песенкой и уезжающим вдаль автомобилем.

Молодой Лектер по ходу фильма успевает исколесить Европу вдоль и поперек, ему не составляет труда приехать в Советский Союз, скоренько отомстить убийцам и следующим поездом вернуться во Францию к "своим баранам", то бишь на медицинский факультет, в университет, где только и делает, что сиживает в пустой лаборатории за трупами. События в приквеле тянутся со скоростью черепахи, словно снимали авторское кино средствами мейнстрима. С другой стороны, и режиссер, и съемочная группа выкладываются по максимуму, создавая ощущение присутствия. В "фантастических" поездках Ганнибала, в мешанине явных сюжетных пробелов и неувязок если винить, то только сценарий от Томаса Харриса, попавшего в собственную ловушку. Ведь от него, по сути, требовалось лишь объяснение, как Ганнибал Лектор стал таким, каким его знает весь мир — и больше ничего.

Очень точно вписывается в роль Гаспар Улье: этот больной маниакальный взгляд, леденящая улыбка человека, не испытывающего ничего кроме наслаждения, отрубая голову катаной жирному эсэсовцу. Не человек, способный чувствовать, а монстр, убивающий, потому что такова цель его существования. Но как бы хорош ни был актер, подсознательно сравниваешь его с Энтони Хопкинсоном, создавшем из не главного, по правде, героя "Молчания ягнят" личность, которую увидели и запомнили надолго. Посему талантливому Улье придется смириться, он играл не Ганнибала в молодости, а Хопкинса.

Вердикт: "Ганнибал: Восхождение" обязателен к просмотру поклонникам, они его полюбят, не замечая явные ошибки авторов, они его оценят, остальные вынесут короткий вердикт — скучно. Скромные кассовые сборы тому лишнее подтверждение.

Берлинский Gosha



КИНО

Мертвые дочери

Жанр: фильм ужасов
Режиссер и сценарист: Павел Руминов
В ролях: Екатерина Щеглова, Артем Семакин, Никита Емшанов, Михаил Дементьев, Михаил Ефимов, Равшана Куркова, Дарья Чаруша, Иван Волков, Елена Морозова, Алиса Гребенщикова и другие.
Продолжительность: 2 часа 5 минут

2 февраля на экраны кинотеатров как московских, так и минских вышел фильм, который действительно можно назвать первым российским фильмом ужасов, настоящим фильмом ужасов, а не дерганьем хромающего кинематографа. Предчувствую возражение со стороны многих, мол, первопроходцем является картина "Ведьма". Ничего подобного, мистический триллер, созданный по клише американского кино специально для американских же подростков, — не есть русский хоррор по определению.

История Павла Руминова не особо нова, за что, в первую очередь, его и критикуют. Представьте, сидите вы в кругу старых приятелей, распиваете сами-знаете-что, заедая сами-знаете-чем. Большая дружная компания успешных молодых людей — и все слушают диковинную историю, в которой рассказывается о человеке, искавшем защиты, и о трех призраках, как он выразился, преследовавших его. Поверить ему никто не поверит, сочтут полоумным и попробуют прогнать вон, попросится переночевать к вам — обманете и закроете дверь, оставив на улице одного разбираться с собственными галлюцинациями. А потом вдруг окажется, что вчерашняя фантасмагория реальна и вы влипли больше чем по уши.

Нас больше держат в страхе, чем пугают откровенностями, — сцен, при виде коих застревает комок в горле, немного. Призраки играют с отчаявшимися персонажами, режиссер играет с напрягшимися зрителями — и все в одно и то же, в самые настоящие жмурки. В любой игре должны быть правила, и зритель привык, что "хороший", соблюдающий правила, обязательно выживет. Но не зря нас предупреждают: "Они могут нарушить правила...". Просмотр близится к завершению, кажется, страх постепенно ослабевает и впереди поджидает классика штампов, как пение косплейщиков прерывается, законы нарушаются законодателями. Какое там "Пункт назначения" с его интерпретацией "Десяти негритят", фильм Руминова, что интересно, больше отдает "японщиной". Намеки на оригинальный "Звонок" и его Стремную Утопленницу подметит каждый, а самые изворотливые припомнят и экранизацию Silent Hill. Но не всякий заметит большую близость "Дочерей" к непредсказуемому, шокирующему и провокационному Gantz. Если ничего серьезного долгое время не происходит, это еще не означает, что все закончится благополучно и компания в целости вернется домой, а герой положительный еще не есть герой живой.

Но что особенно хотелось бы и нужно отметить, так это звук. Не дрожь камеры, словно у оператора лихорадка, не черные силуэты, мелькающие вправо-влево, не неожиданные появления из-за угла и мрачные спецэффекты создают атмосферу ужаса, хотя все эти старые фокусы в той или иной мере в "Дочерях" присутствуют, а психоделический звук на заднем фоне, непрерывный, пробирающий и держащий в напряжении, заставляя вырабатывать в вашей крови адреналин. Недружелюбные цветовые тона и игра звуков делают настроение картины, а не слабый сюжет и еще более хилая игра актеров. Руминов постарался снять нетривиальный хоррор, и отчасти у него получилось, вот только зрителю отсылки к зарубежным фильмам ужасов и "никакой" финал вряд ли понравятся.

Берлинский Gosha





Параграф 78

Жанр: фантастический боевик
Режиссер: Михаил Хлебородов
В ролях: Гоша Куценко, Владимир Вдовиченко, Михаил Пореченков, Анастасия Сланевская, Григорий Сиятвинда, Станислав Дужников и другие.
Продолжительность: 1 час 35 минут

Не успело пройти и двух месяцев нового года, а российский кинематограф разродился небывалым числом распиаренных тайтлов и разных представителей киношного мейнстрима. Своей премьерой порадовал и "Параграф 78", если быть точным, одна вторая его.

Фильм по мотивам рассказа Ивана Охлобыстина был анонсирован столь же давно, как и бекмамбетовский "Ночной дозор". Пиарщики время от времени подогревали интерес к картине, с хитрой улыбочкой, как и полагается, подкидывая новые весточки о "грядущем и неминуемом". Но вот объявили о разделении "Параграф 78" на две части а-ля "Убить Билла", что едва ли кого-нибудь обрадовало. А по приходе в кинотеатр, после финального массового облома, настигшего всех присутствующих, даже на последних рядах, радости как таковой места не нашлось вовсе.

По поводу того, что происходящее до ужаса напоминает серию "Обитель Зла" и злополучный Doom, все претензии, наверное, относим к первоисточнику. Дорогостоящие экранизации мало популярных произведений, особенно фантастического жанра, таят за собой множество ловушек для своих создателей. Большой риск пасть до избитостей и штампов. Зритель не дурак, он прекрасно замечает, когда подсовывают один и тот же мусор, но под разными названиями.

Хронометраж переполнен ненужными сценами и болтовней, призванными то ли отдать дань оригиналу, то ли нагло растянуть события, дабы его создатели могли выпустить вместо одной серии целых две, собрав побольше деньжат. Неполноценность первой части только подкрепляет мнение о корыстных целях авторов. Сложно судить о фильме, обрывающемся именно там, где обыкновенно все только начинается. Шокированными вы выходите из кинозала, не понимая, зачем потратили кровные рубли на этот трейлер в полтора часа.

А режиссер и оператор аж изворачиваются, стремясь снимать по правилам голливудской школы, отличные планы и ракурсы камеры сочетаются с желанием эстетической чистоты кадра. Не Майкл Бэй, но тоже неплохо. Вот вялость некоторых актеров, в особенности Сланевской, ставит под сомнения наличие у них актерских способностей. Выходит, "Параграф 78" — это качественный российский плагиат для общества потребления. Прискорбно, судя по рекламному ролику второй части, откровенности коли и будут нас ожидать впереди, то только в техническом плане.

Берлинский Gosha

Сдвиг

Жанр: приключения/детектив
Производство: Golden Key Entertainment/ROSPOFilm
Режиссер: Анна Кельчевская
В ролях: Михаил Козаков, Дмитрий Ульянов, Иван Бортник, Борис Галкин, Михаил Горевой, Анна Чурина, Олег Тактаров, Михаил Ефремов, Елена Исаева, Павел Трубинер, Сергей Векслер, Алексей Петрухин, Виталий Хаев, Петр Зайченко
Продолжительность: 105 минут

На нашей планете с пугающим постоянством происходят разрушительные землетрясения, под завалами зданий погибают сотни и сотни людей, мощные цунами смывают целые города. Но что делать? Ведь это ужасные природные катаклизмы, а стихию нельзя остановить. А если попытаться ее подчинить? Если представить, что ученым удалось создать технологию, вызывающую землетрясение в указанной области, то есть сейсмическое оружие. А если это оружие попало не в те руки, то последствия могут быть непредсказуемы...

Именно так думает молодой ученый-сейсмолог Сергей Ладыгин (Дмитрий Ульянов), живущий в Амстердаме, когда узнает о мощном землетрясении, случившемся в одной из закавказских республик. В результате на попавшем в зону сейсмической активности нефтепроводе случается авария. Ученый возвращается на родину, где при помощи журналистки Алины (Анна Чурина) делает свое открытие достоянием общественности, автоматически становясь мишенью для организаторов катастрофы. Таков сюжет киноленты "Сдвиг", вышедшей в прокат несколько месяцев назад.

История создания этого фильма тянется с 2003 года. Именно тогда продюсер Владимир Кильбург, выпустив второго "Антикиллера", начал новый, не менее амбициозный проект, названный "Антисдвигом". Идею для фильма Кильбург придумал сам, и сам же начал писать сценарий. В режиссеры пригласил клипмейкера Георгия Тоидзе. Однако после года работы что-то у них не сложилось: из-за творческих разногласий контракт с Тоидзе был разорван. Кильбург был попытался снимать сам, но быстро понял, что у него ничего не получается. Тогда позвал Анну Кельчевскую, дебютантку в большом кино, снимавшую до этого лишь документальные сюжеты. И хотя режиссировали картину 3 человека, в титрах упомянута лишь Кельчевская (снявшая меньше трети фильма), а о Тоидзе и Кильбурге — ни слова.

Поначалу смотреть "Сдвиг" даже интересно. Однако чем дальше, тем скучнее становится. Нить сюжета теряется в бесконечных диалогах героев (настоящее же действие в фильме начинается минут за 10 до конца). А когда один из персонажей с пафосом в голосе произносит фразу "заговор международного масштаба", становится и вовсе неинтересно, так как понимаешь, что с воображением у господ сценаристов совсем туго и придумать ничего лучше столь заезженного шаблона они не смогли. Ведь сколько было фильмов с подобными клише? Не пересчитать. Да и игру многих актеров нельзя охарактеризовать оценкой выше чем "посредственно". И это при том, что в "Сдвиге" достаточно неразвитых, оборванных сюжетных линий. Например, в начале нам показывают бывшую жену и дочь главного героя, которые живут в США. Жена вместе с дочерью собирается куда-то поехать, что сильно расстраивает нашего сейсмолога. Сообразительный зритель сразу смекнет, что с ними должно что-то случиться, и герою, наверно, придется спасать свою семью. Как бы не так. Больше ни дочь, ни бывшую жену главного героя мы не увидим. Также остается неясным, что делает ученый-физик в простом рыбацком поселке. Совершенно неожиданно появляясь, этот герой мелькает в кадре около пяти минут, после чего исчезает, не принеся в сюжет абсолютно ничего. Создается впечатление, что этот персонаж был написан исключительно под Михаила Ефремова, чтобы после указать его имя в титрах. И таких моментов довольно много. Радуют лишь некоторые актерские находки, например, дядя Ваня (Иван Бортник), который своими шутками несколько сглаживает удручающее впечатление от фильма.

Вывод: Под яркой оберткой опять скрывается совершенно "невкусный" продукт. Ужасный сценарий и посредственная игра актеров делают "Сдвиг" совершенно безынтересным и скучным фильмом.

Forward



По прозвищу "Чистильщик"

Альтернативное название в русском прокате: Сюрприз
Название в оригинале: Code name: The Cleaner
Жанр: комедия-боевик
Режиссер: Лес Мэйфилд
В ролях: Седрик зе Энтертейнер, Люси Лиу, Николетт Шеридан, Марк Дакаскос
Продолжительность: 83 минуты

Фильм "Сюрприз" (или "По прозвищу "Чистильщик") — это своеобразный ответ книжному сериалу о Джейсоне Борне Роберта Ладлема. Потерявший память секретный агент, красивые девушки, погони, перестрелки, рукопашные схватки и история, в которой четко прослеживаются отголоски "бондианы" и книг все того же Ладлема, составляют основу нового творения Леса Мэйфилда. Вот только в качестве главного героя выступает не "бондообразный" обладатель безупречных манер в дорогом костюме — нет, что вы, это уже давно избито. Чернокожий нагловатый толстяк с рэперскими замашками — вот он, герой нашего времени. Именно такие, как он, бросают вызов частным корпорациям — производителям приставочных игр (воистину, "консоли — это зло!", извиняюсь, не помню, кто сказал). Такие, как Джейк Роджерс, — наша единственная надежда и опора в этом жестоком мире, наш последний рубеж обороны перед могущественными компаниями, опутавшими сетями своей жадности всю Землю... Боже, какой бред.

Можно однозначно сказать, что картина недалеко ушла от "Неистребимого шпиона" Лесли Нильсена. Уровень "Сюрприза", несомненно, немного выше, хотя бы потому, что это самостоятельная история, а не пародия на весь жанр шпионского кино в целом. Если бы еще и шутки были смешными... Седрик зе Энтертейнер (на этом имени можно язык сломать!), бесподобно смотревшийся в "Невыносимой жестокости", здесь скатился до заурядного кривляния и позерства. И несмотря на то, что картина набита шутками под завязку, понастоящему смешных моментов — раз, два и обчелся.

Впрочем, "Сюрприз", скорее всего, изначально задумывался как бенефис Седрика — всем остальным актерам развернуться просто не дали. Ну а клоунские ужимки главной "звезды" приедаются очень быстро. Хотя это ведь только мое мнение. Если вам нравится творчество, например, Джима Керри, то и этот фильм, скорее всего, придется по душе. Если же вы любите "кино про шпионов", лучше еще раз пересмотрите "Идентификацию Борна" и не тратьте драгоценное время на новую работу Седрика зе Энтертейнера — здесь для вас все равно не будет ничего интересного.

AlexS

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Незнайка и Баррабасс

Конструктор мультиков и комиксов

Жанр: *графический редактор*
Разработчик: *BASI*
Издатель: *МедиаХауз*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Минимальные системные требования: *Windows 98, Pentium II 300 МГц; 64 Мб оперативной памяти; 200 Мб свободного места на жестком диске; CD-ROM; клавиатура; мышь.*
Рекомендуемые системные требования: *Windows 2000/XP; Pentium II 300 МГц или выше; 64 Мб оперативной памяти; 200 Мб свободного места на жестком диске; CD-ROM; микрофон; клавиатура; мышь.*
Рассчитана на возраст: *5 — 12 лет.*

Идея о том, что где-то в невидимых или неизведанных местах живут загадочные маленькие существа, с которыми можно подружиться, настолько мила детскому сердцу, что историй о них создано великое множество на разных языках. Взять хотя бы носовских коротышек, которые жили в Солнечном городе и летали на Луну; или шведских муммитролей; маленьких человечков, просыпавшихся по ночам в бабушкиной модели корабля; Дюймовочку и эльфов... Столь благодатное поле для фантазии не обошли вниманием и мультипликаторы.

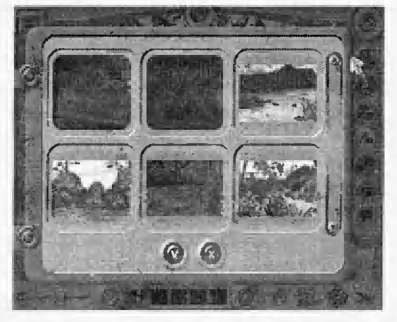
Объединение героев различных сказок — ход не новый, но весьма популярный. Благодаря ему и появился на экранах полнометражный мультфильм "Незнайка и Баррабасс", собравший "под крышей" одного сюжета Мурзилку, Незнайку, злобного преступника Баррабасса и новых, неизвестных ранее героев — Индейца Ски, Ковбоя Мика, Рыбака Лима, Профессора Брома, Механика Бурша и других. Чуть больше века назад, когда такие вещи, как паровые двигатели, были еще в диковинку, эти маленькие человечки жили в дремучем лесу, куда не ступала нога человека. Там, заботливо укрытый от людских глаз непроходимой чащей, у них собственный маленький город. Сами они, ростом сантиметров пятнадцать, пытались не попадаться на глаза Большим Людям, как они нас называют, поэтому о них практически никто не знал. Человечки уже успешно освоили многие технологические ухищрения тех лет, поскольку были гораздо изобретательнее, чем люди.

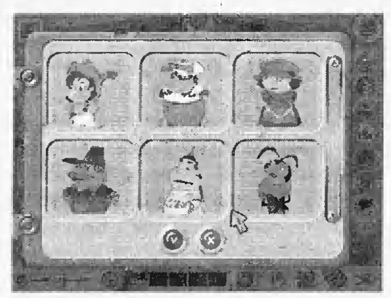
Игра на основе мультфильма — дело обычное. Но сегодня издатели предлагают нам нечто более оригинальное — компьютерная программа, сделанная на основе мультика. Да, этот диск является не игрой, а программой, относящейся к классу так называемых графических редакторов. С помощью него можно создать свой собственный фильм или комикс с участием любимых героев. Ведь даже если сюжет не стоит изменять, даже если все заканчивается хорошо — всегда немножко жалко, что заканчивается. Хочется продолжения? Ну что ж, теперь это вполне реально.

Собственно конструктор мультиков и комиксов создан на основе популярного у создателей компьютерной анимации "флэша", естественно, донельзя упрощенного. На диске содержится около 20 уже созданных фонов, которые юный мультипликатор может использовать в качестве декораций для придуманного им действа. Место действия можно слегка модифицировать с помощью некоторых дополнительных предметов из отдельного каталога: кактус, дерево, телефон, — всего около 70 разнообразных вещей.

Ну и конечно — герои истории, те, о ком пойдет речь в нашем мультфильме. Выбор героев небогат, все они позаимствованы из мультфильма, на основе которого, собственно, и создавался этот проект. Для каждого из них создано несколько уже готовых вариантов анимации (ходьба, бег, смех и т.д.).

Следует отметить, что создание и добавление собственных героев, фонов и движений не предусмотрено, поэтому придется довольствоваться данными. Это, конечно, несколько ограничивает фантазию, зато неимоверно упрощает процесс освоения программы.





Но вот где действительно можно с головой окунуться в творчество — так это при музыкальном оформлении собственного фильма. Кроме того, что в конструкторе мультиков уже имеется множество звуковых эффектов (от выстрелов и автомобильных гудков до звука шагов и пения птиц), можно еще и озвучивать героев собственным голосом, а также подключить к этому увлекательному процессу своих друзей. Правда, для этого понадобится микрофон. На этапе озвучивания каждая реплика записывается в отдельный файл, что очень удобно: если вдруг захочется что-то поменять — не придется переписывать весь звук.

Чтобы создать мультик или комикс необходимо придумать сюжет, затем разбить его на несколько "кадров", для каждого из которых выбрать желаемый фон, снабдить его декорациями и героями. Для мультфильма можно добавить анимацию, а для комикса — "баллоны" с текстом. В дальнейшем мультик можно сохранить в стандартном для видеофайлов формате "avi" и просматривать как обычный анимационный фильм. Этот процесс потребует времени, особенно для произведений с большим количеством кадров, однако результат того стоит.





И если некоторые родители хранят в семейных архивах первые рисунки своих чад, то почему бы не сохранить первый самостоятельно сделанный мультфильм?

Оценка: 8

Вывод: В целом можно считать, что проект удался. Он позволяет в игровой форме овладеть начальными навыками работы в графических редакторах, постичь азы анимации. Можно, конечно, считать, что математика и химия важнее, но все же место и время для творчества можно найти всегда.

Евгения "Reddy" Вирмилина

Gumboy: Чудеса на виражах

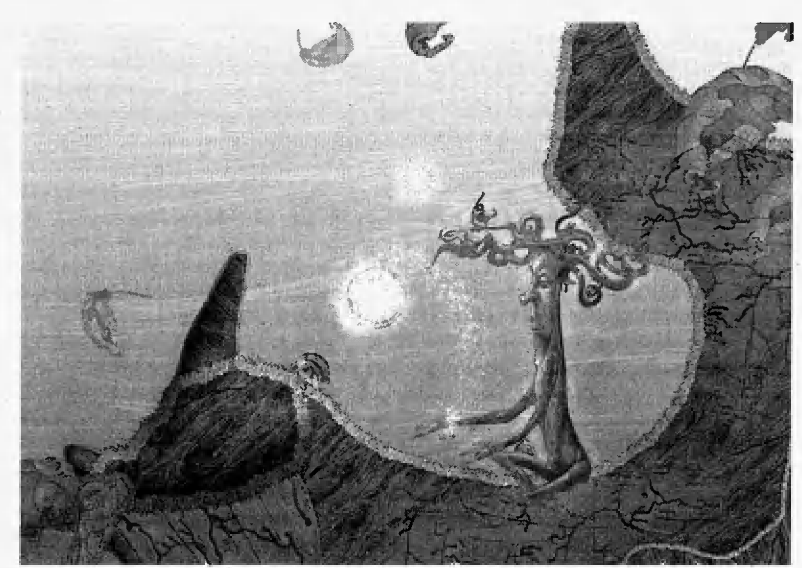
Оригинальное название игры: *Gumboy: Crazy Adventures*
Жанр: *аркада*
Разработчик: *Cinemax*
Издатель: *Акелла*
Количество дисков: *1CD*
Системные требования: *Windows XP, Pentium III 500 Мгц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб DirectX 8-совместимая видеокарта, Direct-X совместимая звуковая карта, 200 Мб места на жестком диске.*
Рассчитана на возраст: *6-10 лет*

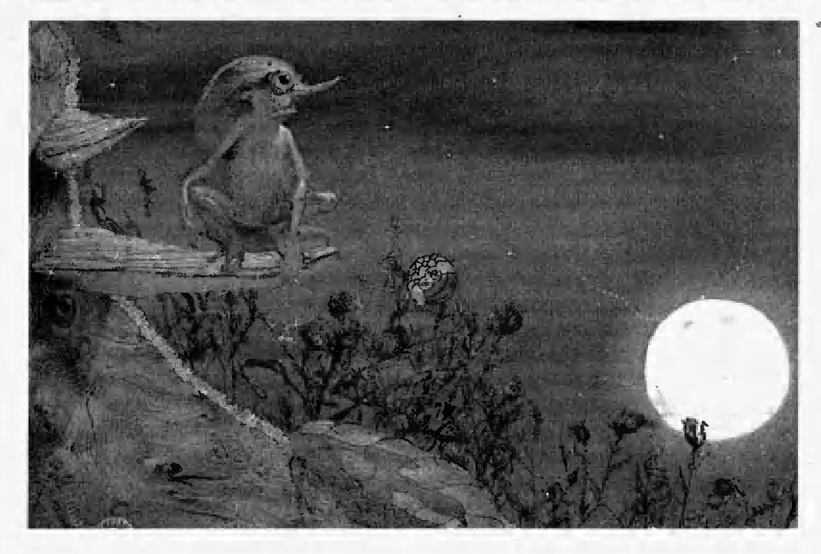
Вот уж никогда не думал, что такой малоизвестный разработчик, как Cinemax, сможет воплотить в жизнь мою детскую мечту и выпустит в свет игру по мотивам русской сказки "Колобок". Правда, я-то мечтал об action/RPG, но Cinemax, у которой, естественно, были свои соображения на этот счет, слепила незатейливую аркаду.

Впрочем, "по мотивам", наверное, громко сказано — в игре нет ни Бабушки, ни Дедушки, да и сюжета, как такового, тоже нет. Есть только колобок, шар с глазами и ртом по имени Gumboy (вероятно, какой-то родственник оригинального Колобка, эмигрировавший в свое время за "кордон"). Этот самый Gumboy катается по лесам и морям, горам и долам, собирая валяющиеся по дороге бонусы, через каждые три секунды вскрикивая от радости. Для веселья у него есть все основания, ведь врагов на уровнях нет, изредка встречающиеся головоломки очень простые, и вообще, на прохождение одной локации редко уходит больше двух минут.

Единственная серьезная неприятность, с которой игрок может столкнуться в "Gumboy", связана с трансформацией персонажа. Дело в том, что в процессе игры ваш герой может меняться как внешне, так и внутренне. "Косметические" изменения внешности на игропроцесс не влияют. В самом деле, велика ли разница, что катать по экрану — кубик, звездочку или мячик? Совсем другое дело, если изменяется содержание, которое здесь, как и в жизни, гораздо важнее формы. Вот, скажем, если вместо обычного резинового мяча под вашим управлением вдруг оказался мячик, наполненный водой, готовьтесь к тому, что придется менять и стиль игры. Прыжки по горкам, которые резво исполнял ваш первый колобок, для нового персонажа, скорее всего, аукнутся летальным исходом. Следовательно, мяч с водой нужно передвигать по локациям медленно и осторожно, пока он вновь не станет резиновым или не перейдет в третью форму — воздушный шарик, наполненный гелием. Кроме того, учтите, что, поскольку у мячика есть рот, наглотаться воды он тоже может — результатом этого, опять же, будет game over и предложение начать уровень сначала.

Помимо изменения формы и содержания, существуют и другие бонусы, облегчающие передвижение по локациям. Управление колобком большую часть времени осуществляется стрелками "вправо"/"влево", но вот если вы подхватите штуку, внешне смахивающую на желудь, то получите возможность подпрыгивать (стрелка "вверх"). Благодаря банке с клеем колобок сможет кататься по отвесным стенкам и даже ползать по потолку аки Спайдермен, а левый ctrl поможет увеличить скорость передвижения. Вот и все особенности нехитрого управления игрой.





Изредка в "Gumboy: Чудеса на виражах" встречаются головоломки, но они не способны поставить в тупик даже учащихся младших классов, на которых и рассчитана данная игра. К тому же одинаковые головоломки повторяются раз за разом — еще один минус в дополнение к однообразному геймплею и полному отсутствию сюжета.

Но уж на декорациях разработчики отыгрались! Чувствуется, что леса, горы и пещеры, по которым катается колобок, нарисованы очень заботливо и тщательно. Уверен, что именно благодаря графике игра сможет привлечь внимание многих мам и пап, размышляющих, чем бы осчастливить свое чадо на день рождения. И это при том, что "Gumboy" выполнена в классическом, абсолютно плоском 2D!

К сожалению, одними графическими красотами малышей у экрана надолго удержать не удастся. В качестве небольшой веселой разминки перед чем-нибудь серьезным "Gumboy" подойдет отлично, но вот рассказать интересную сказку он, к сожалению, не способен. Поэтому рекомендую чередовать похождения колобка с какой-нибудь более сложной игрушкой, дающей хоть какую-то нагрузку на головной мозг.

Оценка: 4

AlexS

"ВР"-ПАРАД

PC-ИГРЫ

В нашем Параде опять темные времена — стандартный игровой демографический кризис конца зимы. Старички из хит-парада повыпрыгивали, а молодняка ещё не так много, как хотелось бы. Впрочем, даже среди 24 нынешних участников "тридцатки" есть немало достойных имен, вскорости к ним добавятся и новые.

Место		Пр. м.	Название	Голосов
1	→	1	Санитары подземелий	141
2	→	4	Dark Messiah of Might & Magic	124
3		3	Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate	121
4	→	6	Need for Speed: Carbon	100
5	↗	7	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	92
6	↗	9	F.E.A.R. Extraction Point	88
7	↗	10	Medieval 2: Total War	82
8	→	12-13	Neverwinter Nights 2	80
9	↗	12-13	Warhammer 40.000: Dawn of War — Dark Crusade	76
10	→	5	FIFA 07	71
11	→	11	Battlefield 2142	64
12	→	14	Pro Evolution Soccer 6	50
13		-	Братва и кольцо	45
14	↗	15	Полный привод: УАЗ 4X4	39
15		-	Warhammer: Mark of Chaos	32
16	↗	19	FIFA Manager 07	30
17		-	Marvel: Ultimate Alliance	23
18	→	21	You Are Empty	20
19	↗	27	ParaWorld	18
20-21		-	Europa Universalis 3	14
20-21		-	Волкодав: Месть Серого Пса	14
22	→	28-29	Sid Meier's Railroads	11
23	→	26	Дневной дозор	8
24		-	Frater	5
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО): 544 (1384)				

А пока правит балом тов. ст. оперуполномоченный Goblin и 1С-овцы, выдавшие на-гора ролевых **Санитаров Подземелий**. К Гоблину и его творчеству можно относиться поразному, однако даже самый закоренелый гоблиноненавистник наверняка признает, что Дмитрий Юрьич сейчас на постсоветском пространстве весьма и весьма популярен. На втором месте с небольшим отрывом **Dark Messiah of Might & Magic**, покидающий наш хит-парад с почетного второго места. Три голоса не хватило крепкому адд-ону **Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate** до своего "собрата по вселенной", однако в следующем месяце он наверняка поборется за лидерство — особенно если учесть, что обладатели двух первых мест ВР-парад покидают... Вслед за "Героями" наблюдаем **Need for Speed: Carbon** и пошпионски ползущий вверх **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent**. Шестое место за очередным аддоном — **F.E.A.R. Extraction Point**, на седьмом — **Medieval 2: Total War**. Ещё один громкий сиквел покидает наш хит-парад, так и не покорив больших высот: 8 строчка, **Neverwinter Nights 2**. Впрочем, как говорится, "в десятке — и это главное". Приятный **Warhammer 40.000: Dawn of War — Dark Crusade** — на 9 месте, а замыкает десятку сдавший целых пять позиций проект **FIFA 07**.

Вне десятки дела идут размеренно и спокойно: свежеприбывшие не хватают звезд с неба (лучший из них проект, опять-таки, сделан при участии Гоблина — "Братва и Кольцо" бросила якорь на 13 месте), а "деды" успешно лезут наверх, что, вообще-то, для ВР-парада удивительно.

Всех тех, кому небезразлична судьба любимых игр в глазах других геймеров, мы приглашаем на сайт "ВР" (http://www.nestor.minsk.by/vr), где ежемесячно проходит голосование за лучшие игровые проекты, результаты которого после публикуются в "ВР". Заходите на сайт и отмечайте на страничке для голосования наиболее понравившиеся игры из представленных. И да минёт вас игровая скука; чао!

Николай "Nickky" Щетько

КИНО

Приветствую всех, кто пережил зиму, в особенности февраль, завершившийся несколькими днями дикого холода и 79-ой торжественной церемонией награждения лауреатов премии Американской киноакадемии, короче "Оскар-2007". Кого и что выбрали "за бугром", вы должны уже знать, а что творится в нынешнем кино-параде ВР, узнаем, как говорится, прямо сейчас.

Место		Пр. м.	Название	Голосов
1	→	3	Адреналин	134
2	→	1	Казино Рояль	127
3	↗	4	Апокалипсис	87
4	→	5	Отступники	73
5		-	Престиж	63
6		6	Волкодав: из рода Серых Псов	52
7		-	Лабиринт Фавна	45
8	↗	9	Эрагон	44
9		-	Переполох в общаге-2: Семестр на море	39
10	→	10-11	Смывайся!	34
11-12		-	Ведьма	30
11-12	↘	7	Иллюзионист	30
13	→	10-11	Живой	26
14		-	Девушка из воды	23
15		-	D.O.A: Живым или мертвым	20
16	→	14-15	Моя супербывшая	18
17-18	→	14-15	Elephants dream	9
17-18		18	Охранник	9
19		-	Gridiron Gang	5
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО: 407				

А в таблице случилось долгожданное чудо: с третьей позиции на вершину взлетел ураганный экшен "**Адреналин**", скинув долгожданное продолжение бондианы "**Казино Рояль**". Весьма красивый уход, замечу. С приличным отрывом от золотого и серебряного призеров плетется не лучший фильм Мела Гибсона "**Апокалипсис**", у которого еще есть шанс завладеть первой строчкой. В четырнадцати голосах ниже, только лишь на четвертом месте, оскароносный "**Отступники**" Мартина Скорсезе, отвоевавший для себя четыре главные номинации, в том числе "Лучший режиссер" и "Лучший фильм". Вслед, в десяти шажках, головокружительный и драматичный фильм Кристофера Нолана "**Престиж**", тоже приглашенный на "Оскар", но в "технических" номинациях. Рядом прячется "**Волкодав**" Лебедева, так с мертвой точки и не сдвинувшийся, несмотря на провокации с моей стороны. Будем надеяться, в следующем месяце ситуация изменится. С седьмой позиции стартовал главный соперник "Отступников", обладатель трех статуэток и вообще любимец западной кинопрессы "**Лабиринт Фавна**". В одном голосе от него подростковое фэнтези о драконах "**Эрагон**", фильм, прямо говоря, ни на что абсолютно не претендующий. И с какого перепугу он в десятку попал? Далее у нас... кого я вижу, "**Переполох в общаге 2**", отличная молодежная комедия! Так же отдохнуть на море хотелось бы 39 геймерам. И завершает десятку аардмановский мультфильм "**Смывайся!**", спасибо, что был с нами и пока. В зоне аутсайдеров выделился только "**Иллюзионист**" с рекордным падением на 11-12 строчку, кажется, кто-то быстро теряет поддержку. Остальные — или новоприбывшие, или дембеля.

Традиционно напоминаю, вы можете голосовать сразу за несколько понравившихся фильмов. Если картина вам очень нравится, тем более голосуйте и ни за что не оставайтесь в стороне. Голосование найдете на сайте "ВР" http://www.nestor.minsk.by/vr, вверху сочно выделена ссылка "Лучший фильм месяца". А я на этом прощаюсь, удачного марта и любите кино.

Берлинский Gosha

АНЕКДОТЫ

Производители программного обеспечения США сделали ошеломляющее открытие. Оказывается, скорость чтения россиян в сотни тысяч раз превышает скорость американцев. Это стало очевидно после подсчета миллисекунд, за которые среднестатистический россиянин успевает прочитать пользовательское (лицензионное) соглашение и нажать "Согласен".

***

В одной компьютерной фирме среднего пошиба была практика вкладывать в коробку с компьютером краткое описание его характеристик на простом языке — для продавцов. И вот однажды врывается злобный клиент с купленным намедни компьютером и требует немедленно вернуть деньги, демонстрируя бумажку, обнаруженную на дне коробки. На бумажке было написано: "Ваще отстой! Впарить лоху".

***

— Стас, я в интернете в чате с такой девчонкой познакомился, ей 17 лет, она юна и красива как богиня и жаждет встречи со мной.

— А ее случайно не Изольда зовут?

— А ты откуда знаешь?

— Ну, здравствуй, Антуан.

***

Зовет директор к себе программистов и сисадмина:

— Какая сволочь удалила мой доступ к сети?! Уволю!

— ?

— Еще раз спрашиваю — кто удалил?

Сисадмин: — Я не удалял...

Программисты: — Мы тоже не удаляли!

— Тогда объясните мне, что ЭТО? Вот папка "Сетевые подключения", видите? А вот значок — "Удаленный доступ к сети"... Последний раз спрашиваю — по-хорошему — кто удалил?

***

Разговор по Аське:

— Пришел директор, увидел что я играю в World of Warcraft... через пять минут попросил зайти к нему в кабинет...

— Ыыыыы Ищещь работу?

— Неа... он мне доспех продал %) дорого, блин, но выбора не было...

***

Все больший процент спама составляет реклама спам-рассылок.

ПОДРОБНОСТИ

Lineage 2. Тактики PvP. Танки. Часть 2

Продолжение. Начало в ВР№2-2007

SHILLIEN KNIGHT

Shillien Knight является эдаким полувоином-полумагом. Очень часто враги умирают не от физического урона, наносимого этим танком, а от магического. Наличие мощных магических заклинаний повлияло на выбор оружия для PvP при игре за Shillien Knight'а.

Оружие: Sword of Damaskus с СА на Focus. Вторым оружием обязательно берем Sword of Valhalla с СА на Acumen или, если не хватает средств на покупку этого меча, — Homunkulus's Sword с СА на Acumen.

Поясню, для чего требуется Sword of Valhalla с СА на Acumen. Часто Shillien Knight'у приходится вести дальний бой с врагом. Лук для этих целей не годится, так как Shillien Knight имеет хороший набор атакующих заклинаний и очень мощный Drain (Life Leech).

Броня: Doom Heavy Set + Doom Shield (лучше всего точенное на +3 или больше). Из А-грэйда сойдет Nightmare Heavy Set + Nightmare Shield.

Бижутерия: Black Ore Accessories Set (лучше всего точенное на +3 или больше).

Татуировки: Обязательно делаем тату на +4 wit -4 int. Боевые статы не трогаем. Разве что можно по желанию -2 или -4 str +2 или +4 con (если вы отыгрываете в основном партийного танка, то конституция вам намного важнее силы).

Закупаем Soul Shots и Blessed Spirit Shots. Включаем их использование на автомат. Перед боем вызываем все кубики.

Тактики:

Shillien Knight vs. Dark Avenger

PvP описывалось в предыдущей статье, но скажу еще пару слов. Shillien Knight должен не дать Dark Avenger'у напасть на него вместе с пантерой. Если вам удалось убить ее, то сразу включаем Guard Stance и навязываем контактный бой. Если же пантера жива, то нет смысла сражаться с Dark Avenger'ом в рукопашном бою. Старайтесь не попасть под Hamstring, а сами как можно раньше используйте Freezing Strike на Dark Avenger'e. Есть небольшой шанс, что враг будет настолько глуп, что пустит пантеру в атаку против вас один на один — тогда быстро убиваем пантеру и стараемся не дать Dark Avenger'у вызвать ее повторно. Пока вы бегаете от врага, можно иногда использовать свои спеллы (перед этим не забываем переключиться на магический меч), но будьте осторожны, если попадете под стан — потеряете много HP.

Еще хороший способ — используем на пантере Lightning Strike. Если пантера парализована — сразу нападаем на Dark Avenger'a.

В контактный бой без Hex лучше не лезть вообще. Также не забудьте включить Guard Stance.

PvP очень сложное и выиграть его непросто, но при определенной доле везения — возможно.

Shillien Knight vs. Paladin

Паладин является одним из самых слабых персонажей в PvP. Навязываем ему контактный бой, предварительно использовав на нем Hex. Как только вы сблизитесь, включаете Guard Stance и просто избиваете Paladin'a. Если стан будет постоянно проходить — отбегаем и лечимся с помощью Life Leech и Drain Health, предварительно использовав Freezing Strike. Помним, что у Paladin'a нет замедляющего скилла.

Shillien Knight vs. Gladiator (или Tyrant)

Стараемся держаться на расстоянии и убивать врага магией. Кстати, с Tyrant'ом такая тактика не пройдет — быстро бегает. В этом случае сразу вступаем в контактный бой. Опять же Guard Stance обязательно нужно включить. Если точно знаете, что не будете использовать Дрэйны — включаем Shield Fortress.

Когда снимите Gladiator'у Combat Points — врубаемся в рукопашный бой, предварительно оформив врагу Hex.

Tyrant, скорее всего, не даст вам шанса побегать и быстро нагонит, тогда стоит лишь надеяться на кубики и Guard Stance. В отличие от Tyrant'a, Гладиатор не обладает такой высокой скоростью и, максимум, сможет покидаться в вас Sonic Blaster, урон от которого вы сможете восстановить за счет дрэйнов (это если Combat Points у вас и у врага уже сняты).

Не забываем, сначала нужно замедлить соперника скиллом Freezing Strike.

Shillien Knight vs. Treasure Hunter (Plains Walker или Abyss Walker)

Замедляем кинжальщика и деремся только контактно, так как при постоянных отбеганиях высок шанс получения Backstab'a. В контактном бою у вас преимущество над любым кинжальщиком в виде скиллов Guard Stance и Shield Fortress, из-за которых 90% всех ударов врага будут проходить по щиту. Перед контактным боем не забываем использовать Power Break.

Собственно, перед Shillien Knight'ом все даггерщики равны. Шансов на победу против этого танка у них очень мало. Если вы заметили, что соперник использовал Ultimate Evasion, то используйте Ultimate Defense, после чего чаще всего кинжальщики отбегают от вас, а вы переключаетесь на магический меч и начинаете убивать врага спеллами. После того как Ultimate Defense пройдет, если кинжальщик еще не убежал, — настигаете его и добиваете. Не забудьте замедлить врага Freezing Strike'ом.

Shillien Knight vs. Hawkeye (Silver Ranger или Phantom Ranger)

Опять же, как и любой танк, вы имеете большое преимущество перед любым лучником в виде постоянной блокировки щитом стрел врага. Если в случае с Dark Avenger'ом мы надеялись только на стан, то в данном случае нужно надеяться на Freezing Strike и Phantom (Poltergeist) Cubic. Как только лучник будет максимально ослаблен — нападаем. Не забудьте про Guard Stance.

Кстати, Hex не обязателен, если вы планируете расправиться с врагом в дальнем бою. Но Power Break используйте обязательно, как и Poison. Не забывайте и про Lightening Strike, который в свою очередь может очень быстро решить исход поединка.

Остерегайтесь Phantom Ranger'a с его Fatal Counter'ом. Когда он использует его, сразу восстанавливайте себе HP с помощью Life Leech и бутылок лечения. А также постоянно используйте CP-potions. Лучника можно взять измором — мана кончается у него от постоянной стрельбы и использования абилок, которые "кушают" приличное количество маны.

Shillien Knight vs. Sword Singer (или Blade Dancer)

Опять же никаких особенностей: навязываем рукопашный бой, используем Hex на Sword Singer'a или Power Break на Blade Dancer'a и обязательно Freezing Strike. От Blade Dancer'a вы получите Hex, так что нужно быть готовым к тому, что бой будет чисто контактным, лоб в лоб, как говорится. Как только начнется бой — включаем Guard Stance и постоянно используем Sting. Есть смысл, пока враг бежит к вам, использовать Poison, это будет неплохим подспорьем. Главное, чтобы соперник не догадался бросить Poison вам. Вообще Blade Dancer становится одним из опаснейших врагов для Shillien Knight'a только после того, как получит Dance of Vampire.

Насчет Sword Singer'a даже говорить не о чем. В контактном бою вы сильнее, а без пассивок на лук стрелять в вас Sword Singer будет очень и очень долго... пока не кончится мана.

Shillien Knight vs. Destroyer

Тут Shillien Knight имеет преимущество в скорости передвижения. Guard Stance нет смысла включать, так как (об этом я уже говорил) щит не блокирует двуручный меч, так что всю ману тратим на спелл-кастинг. Держимся от Destroyer'a на расстоянии возможности кастования спелла и просто дрэйним, но следите за маной, она не бесконечна.

Если враг переключается на лук, то обязательно используем Power Break (он понизит урон от стрел). Старайтесь использовать заклинания в промежутках выстрелов Destroyer'a, чтобы каст не сбивался. Ближе к концу, когда Destroyer включит Frenzy, советую отбежать и подождать, пока закончится время действия скилла, иначе даже стрелами под действием Frenzy враг будет наносить серьезный урон.

Победить Destroyer'a очень тяжело из-за огромного количества HP у него. Догнать вас под Freezing Strike'ом он не сможет, а замедлить вас ему нечем. Но у вас просто не хватит урона, чтобы снести все HP сопернику. Избегайте Destroyer'a любым путем — он на самом деле заслужил названия анти-танк.

Shillien Knight vs. Spell Singer (или Sorcerer)

Тяжело предсказать исход такого сражения, но позволю себе сказать, что шансов у мага больше. В начале боя вы, скорее всего, лишаетесь баффов и становитесь уязвимы ко сну, а затем вас просто забьют нюками.

Если же сон не будет действовать, стандартная раскладка против мага — постараться добраться до него как можно скорее. В контактном бою, если вам повезет и все спелкастинги будут сбиты, — реально победить, но... это если вам повезет.

Вообще один большой совет — обходите магов стороной. Shillien Knight не соперник магам по своей природе.

Shillien Knight vs. Necromancer (или Spell Howler)

Ситуация аналогичная Shillien Knight vs. Spell Singer (или Sorcerer).

Только не забывайте, что когда у мага останется мало HP, он наверняка использует пару раз Curse Death Link, что, скорее всего, приведет вас к поражению. Даже если вы решите посоревноваться с Necromancer'ом в мощи заклинаний — получите Silence или просто проиграете, так что лучший вариант все же рукопашный бой.

Shillien Knight vs. Warcryer

В данной ситуации главное быстро добраться до Warcryer'a. Не советую сражаться магическими заклинаниями на расстоянии, так как соперник после каждого своего дрэйна будет восстанавливать себе 80% HP от нанесенного вам урона, что наверняка не должно входить в наши планы.

Будьте готовы к тому, что Варк не будет усыплять вас, а вместо этого кинет пару ДоТ, которые очень быстро сожгут ваши HP, а это значит, что на убийство Варка у вас примерно 15-20 секунд. Советую сразу бежать на врага и постараться нанести максимальный урон. Из заклинаний поможет только Hex, но если он не пройдет, то вы потеряете драгоценные секунды, и это может решить исход битвы не в вашу пользу. Не забывайте, что Варк еще и отличный баффер, имеющий Haste, Death Whisper и Focus (а вернее их аналоги) и при наличии топора или любого другого воинского оружия сможет составить конкуренцию любому ДД по уровню нанесения урона под Soul Cry.

Shillien Knight vs. Overlord

Овер — двоякий класс. С одной стороны, сильнейший класс игры, а с другой — ничто. Ваш друг против Овера — CP-potions. Овер будет вас дрэйнить, но маны на дрэйны требуется много, и вполне реально, что, постоянно используя бутылки, вы израсходуете Оверу всю ману. Потом убить его будет проще простого.

Если же получилось так, что бутылок ЦП у вас нет или их мало, то лучше всего сразу сдаться. У Овера в тунике защита примерно 1500 на 66 уровне (Blue Wolf Tunic), так что сражаться врукопашную смысла нет. Дрэйнить тоже неблагодарное дело — 4000+ HP и 2500+ CP — у вас самого скорее манна кончится. Выход против Овера один — бутылки CP. Закупайтесь ими под завязку и используйте. Только не забывайте, что бутылки весят очень много, и прежде чем их покупать — очистите свой инвентарь от всякого хлама, и на ПвП берите только столько сосок, сколько вам понадобится на один бой.

TEMPLE KNIGHT

Этот танк не подходит игрокам, любящим много PvP. Temple Knight — танк для быстрой и легкой прокачки. В наличии имеет лечащий и атакующий кубик. Лучший танк для походов на Рэйд Боссов, но слабейший в PvP.

Оружие: Sword of Damaskus с СА на Focus или Art of Battle Axe с СА на HP. Вторым оружием берем лук на Guidance или Quick Recovery.

Броня: Doom Heavy Set + Doom Shield (лучше всего точенное на +3 или больше). Из А-грэйда сойдет Nightmare Heavy Set + Nightmare Shield.

Бижутерия: Black Ore Accessories Set (лучше всего точенное на +3 или больше).

Татуировки: Обязательно делаем тату на +4 wit -4 int и +3 con -3 dex.

С собой не забываем взять SSB и BSSB, а также CP-Potions.

Тактики:

Описание будет довольно скудным как для Temple Knight'a, так и для Paladin'a, так как классы предназначены для быстрой партийной прокачки, а совсем не для PvP. Кстати, Paladin'a в с5 серьезно усилили, но об этом в одной из последующих статей.

Temple Knight vs. Dark Avenger

Собственно, лучше не нарываться на Dark Avenger'a. Шансов выиграть нет. Можете взять его измором — кидаем Entangle, подбегаем — бьем пантеру — когда остается половина HP — отбегаем и лечимся. Теоретически за 10 минут такой беготни можно убить пантеру, которую Dark Avenger вызовет опять. Кстати, у вас еще может кончиться мана, так что лучше все-таки убегайте.

Temple Knight vs. Gladiator (или Tyrant)

Аналогично с Dark Avenger'ом — лучше не нарываться. Если нет выхода и нужно драться — врубаем Guard Stance, используем на сопернике Entangle и затем лупим его в упор. Когда HP падают примерно до половины — отходим и лечимся. Можно переключиться на лук и покайтить врага, но это малоэффективно.

Temple Knight vs. Treasure Hunter (Plains Walker или Abyss Walker)

В данном случае есть шанс выиграть. Перво-наперво используем Entangle. Потом обычно даггерщик, недооценивая Temple Knight'a, бросается в ближний бой, чего делать не стоит. Включаем Guard Stance и Shield Fortress, что даст нам огромное преимущество перед любым даггерщиком. Дальше просто бьем врага мечом. Когда меньше половины HP у вас остается — отступаем (только если на враге еще держится Entangle) и лечимся.

Temple Knight vs. Hawkeye (Silver Ranger или Phantom Ranger)

Самый "приятный" соперник для Temple Knight'a — лучник. Единственный соперник, перед кем этот танк не должен убегать. Прежде всего — Entangle. По скорости вы становитесь примерно равны (если ваш соперник не Silver Ranger) и, включив Guard Stance плюс Shield Fortress, сразу навязываем контактный бой. Гоняться долго за лучником под Entangle вам не придется, причем ваш кубик будет постоянно атаковать врага, а вы, в свою очередь, должны бить мечом.

Temple Knight vs. Sword Singer (или Blade Dancer)

Guard Stance плюс Shield Fortress, а также Entangle. Если видите, что враг сильнее — отступаем и лечимся, но будьте внимательны, Sword Singer тоже способен подлечиться, правда, маны у него всегда меньше, так как песни требуют постоянного повторения. Рассчитываем на свой уровень защиты и еще на частоту критических атак, выдаваемую мечом.

Temple Knight vs. Destroyer

Практически без шансов. Если честно, даже посоветовать нечего. Можно пытаться кайтить луком и кубиком. В рукопашный бой лучше не вступать вообще.

Temple Knight vs. Spell Singer (или Sorcerer)

Опять же советую не лезть в PvP. Сразу получите Cancel — и ваше PvP закончится после 4-5 нюков врага.

Temple Knight vs. Necromancer (или Spell Howler)

Некромансера не рассматриваем — вы для него просто лишнее очко в PvP.

У Spell Howler'a можно выиграть, но для этого нужно везение. Смысл в том, что скорости у нас достаточно, и мы можем добежать до Spell Howler'a (везение в том, как часто будут проходить критические атаки и сбиваться касты врага). Загвоздка в том, что у этого мага есть Slow, так что сразу используем Entangle.

Temple Knight vs. Warcryer

Опять же один из опаснейших врагов для Temple Knight'a. Сразу врубаемся в контактный бой, так как под ДоТой у нас очень мало времени, чтобы убить Warcryer'a. Если Варк переключится на воинское оружие — включаем Guard Stance и Shield Fortress. Постоянно используйте CP-potions.





Temple Knight vs. Overlord
Выиграть можно только в том случае, если у Овера кончится мана. Для этого постоянно используем CP-potions и стараемся сражаться в рукопашной. Урон наносить будете мизерный, но другого выхода нет. Кстати, ваш самый страшный враг.

PALADIN

Оружие: Sword of Damaskus с CA на Focus или Art of Battle Axe с CA на HP. Вторым оружием берем лук на Guidance или Quick Recovery.

Броня: Doom Heavy Set + Doom Shield (лучше всего точенное на +3 или больше). Из A-грэйда сойдет Nightmare Heavy Set + Nightmare Shield.

Бижутерия: Black Ore Accessories Set (лучше всего точенное на +3 или больше).

Татуировки: Обязательно делаем тату на +4 wit -4 int. Паладину, как и Dark Avenger'у, боевые статы не трогаем.

С собой не забываем взять SSB и BSSB, а также CP-Potions.

Paladin vs. Gladiator (или Tyrant)
Используем тактику — стан + лечение. Если стан не ложится, то выиграть в принципе не реально, так как урон у Гладиатора намного больше вашего. Когда HP приблизятся к половине — используйте Ultimate Defense и лечитесь.

Paladin vs. Treasure Hunter (Plains Walker или Abyss Walker)
Выиграть тяжело, так как чаще всего враги просто убегают от вас. Очень внимательно следите за действиями врага. Если даггерщик ведет себя подозрительно и кажется, что вот-вот сорвется — выждите, пока он повернется к вам спиной, и сразу используйте Shield Stun.

Paladin vs. Hawkeye (Silver Ranger или Phantom Ranger)
Пусть даже Paladin и танк, но замедляющих врага заклинаний у него нет, так что лучник или убегает или просто убивает вас после 10-15 минут мучений. С Hawkeye немного проще. Если этот лучник использовал Snipe (обычно используется вместе с Ultimate Evasion), то подходим в упор к Хавку (он не может двигаться) — и Shield Stun ему. Если не повезло, выждаем 20 секунд (постоянно лечимся в это время), а потом Ultimate Defense. Тем самым мы оба иммобилизованы, но Ultimate Evasion пройдет через 10 секунд, и у вас остается 20 секунд, чтобы убить врага. Это, конечно, сложно, но нужно надеяться на частые криты.

Paladin vs. Sword Singer (или Blade Dancer)
Shield Stun + лечение. Если враг не будет вас кайтить своими магическими скиллами, то выиграть вполне возможно.

Paladin vs. Destroyer
Аналогично Temple Knignt'у — убиваем только тогда, когда врага нет рядом с компьютером (АФК) и то, если успеем (помним про огромное количество HP у Destroyer'а).

Paladin vs. Spell Singer (или Sorcerer)
Опасные враги. Точно так же, как и с Temple Knight, — Cancel + пару спеллов и +1 к счетчику PvP врага.

Paladin vs. Necromancer (или Spell Howler)
Если рядом вражеский Necromancer, то посоветую не флагаться, а уйти с миром. Слишком опасный соперник, которому, к сожалению, вам нечего противопоставить.

Если Spell Howler "повесит" вам Slow, можно считать, что вы опять становитесь еще одним очком PvP для мага.

Paladin vs. Warcryer
Навязываем контактный бой. Постоянно используем Shield Stun и пьем CP-Potions. Во время действия Shield Stun'a нужно лечить себя, дабы восстановиться немного после действия DoT.

Paladin vs. Overlord
Навязываем рукопашный бой. Постоянно используем Shield Stun, лечимся и пьем CP-potions. Берем врага измором, как только Овер перейдет на рукопашный бой — врубаемся и мы. По идее, убить реально, но сложно, так как у вас манна тоже не бесконечная.

Мишанский
"NiceMax" Максим
http://www.nicemax.clan.su

КОДЫ

Братва и Кольцо

После прохождения игры (победы над Бандерлогом) вы сможете играть за всех персонажей практически во всех миссиях, за исключением тех, в которых такая возможность не предусмотрена. Кроме того, после прохождения станут доступны секретные коды. Для ввода кодов откройте консоль, нажав клавишу тильда "~":

god — бессмертие.
godlike — бессмертие друзей.
hyperpower — режим сверхсилы.
drunk — пьяный режим.
megabots — сильные враги.
megasword — супероружие.

Для отключения режима введите код еще раз.

Волкодав: Месть Серого Пса

Во время игры нажмите на клавишу [~] (тильда) для вызова консоли, где вводите:

AddMoney # — добавить # кол-во денег (медных, 10 медных = 1 серебра).
AddLevel # — добавить # кол-во уровней.
AddExperience # — добавить # кол-во опыта.
AddLevelUnarmed # — добавить # кол-во уровней к бою голыми руками.
AddLevelClose # — добавить # кол-во к ближнему бою (мечи, ножи, топоры и т.д.).
AddLevelDistant # — добавить # кол-во к стрельбе, метанию.

Все эти команды вводите на экране инвентаря и характеристик персонажа (клавиша I).

Harm # — наводите на цель мышкой и вводите (# — кол-во жизней, на которое надо ранить цель).

Чтобы посмотреть все доступные команды, вводите Commands, листать PageUp и PageDown.

Alpha Prime

Во время игры вызовите консоль клавишами CTRL+ALT+F3 и вводите код (1 — вкл., 0 — выкл. код):

CheatImmortality 1 — бессмертие.
CheatWeapons 1 — оружие.
CheatAmmo 1 — боезапасы.
CheatHealth 1 — здоровье.
CheatNextLevel 1 — следующий уровень.

Ex Machina: Меридиан 113

Чтобы получить в игре много денег, необходимо в папке ваш_путьEx Machinadataprofiles найти папку с названием вашего профиля, в ней найти папку saves. В этой папке в формате XML хранятся все параметры сохраненных игр. В подпапке maps в файле currentmap.xml хранятся настройки игрока. Используя поиск надо найти "money=" и вписать то, что требуется. Например:

"ObjectId="0"
Name="Player1"
Belong="1100"
Prototype="player"

Medieval 2: Total War

Во время игры нажмите на клавишу [~] (тильда) для вызова консоли, где вводите:

add_money # — получить # денег (максимум 40000).
process_cq SETTLEMENT NAME — автоматическое строительство (SETTLEMENT NAME — имя поселения).
auto_win ATTACKER/DEFENDER — атакующий или защитник автоматически выигрывает битву (ATTACKER/DEFENDER — имя атакующего или защитника).
Открыть все фрации:
Откройте файл "[game folder]\Data\world\maps\campaign\imperial_campaign\descr_strat.txt" Блокнотом. Там вы увидите список наций, которые вы можете использовать в начале игры, там же есть закрытые нации (non-playables). Переместите фракции из закрытого блока в играбельный. Сохраните файл и запустите игру, все фракции станут доступными.

Battlestations: Midway

Запустите игру, создайте новый профиль под именем **Henry Walker**, чтобы открыть все уровни и ролики игры.

ИНТЕРВЬЮ

Запущен официальный русский сервер "Рагнарок Онлайн"

"Рагнарок Онлайн" — одна из самых популярных MMORPG: количество игроков на всех континентах превышает 35 миллионов человек. Это — целый мир, где каждый может найти себе занятие по душе: всего в игре более 20 классов персонажей, каждый из которых обладает уникальными навыками и получает новые возможности с ростом опыта. Войны гильдий и осады замков, Player vs. Player арены, где можно помериться силой с другими игроками, разнообразные квесты, уникальные предметы и, конечно же, общение с единомышленниками. Мир "Рагнарок Онлайн" постоянно расширяется — в игру регулярно добавляются новые локации, города, предметы, приключения и возможности. Графика в стиле "аниме" делает "Рагнарок Онлайн" еще ярче и необычнее и создает ту самую удивительную атмосферу королевства Рун Мидгард, которая уже покорила сердца миллионов игроков по всему миру.

Официальный русский сервер игры, разместившийся по адресу www.raggame.ru, начал свою работу 21 февраля 2007 года. До этого, чуть больше года, проходило бета-тестирование игры: устанавливались дополнения, патчи и новые эпизоды. А в феврале, в честь запуска официального сервера "Рагнарок Онлайн" для русскоязычных пользователей, Москву посетили ведущие корейские сотрудники из головного офиса компании Gravity Co. — Хонг СангГиль, главный продюсер проекта "Рагнарок Онлайн", и Пак ХоДжун, ведущий специалист по стратегическому планированию и маркетингу. Интервью с ними мы и предлагаем вам прочитать.



Хонг СангГиль, главный продюсер игры "Рагнарок Онлайн"

Представьтесь, пожалуйста, и расскажите, чем Вы занимаетесь в Gravity Co.

Меня зовут Хон СанГиль, я являюсь руководителем подразделения по разработке и поддержке РО по всему миру.

Какую поддержку вы сейчас оказываете "Рагнарок Онлайн"? Каким вам видится развитие игры в будущем?

Чтобы поддерживать постоянный интерес к игре, мы уделяем много времени и усилий разработке интересных красочных событий и обновлений. В некоторых странах РО только начинает привлекать пользователей, соответственно в них мы уделяем еще большее внимание новым игровым разработкам.

Расскажите, планируются ли для пользователей российского сервера особые проекты?

На мой взгляд, Россия весьма перспективна в плане внедрения online игр. Поэтому мы готовим множество обновлений и событий специально для пользователей российского сервера. Например, мы разрабатываем специальные игровые предметы ко Дню Победы. Также планируем обрадовать большим сюрпризом: на данный момент ведется разработка специальной локации, в которую войдут главные достопримечательности России. Но мы не собираемся ограничиваться собственными разработками и планируем плотно сотрудничать с игровым комьюнити, в котором рождаются порой гениальные задумки для новых эвентов и игровых событий. Для нас важно учитывать пожелания пользователей РО.

(прим. ред. — Так, компания Gravity.Co, Ltd уже начала работу над локацией, которая будет сделана по мотивам русских сказок и былин. А в марте игроков уже ждет эксклюзивное событие, разработанное специально для русского сервера: появится первый русский NPC — Степан Разин).

Вы пробыли в Москве несколько дней. Скажите, Вам понравилось? Что запомнилось больше всего?

Первое впечатление от России — тут действительно холодно! Я много путешествовал по миру, был практически во всех европейских странах, но Россия стала для меня настоящим открытием. Я жалею, что не получилось побывать в других городах и странах СНГ. Мы с коллегой приезжали в Москву специально для начала работ над российской игровой локацией и увезли с собой твердое убеждение, что новая территория у нас получится на славу.

Пак ХоДжун, ведущий специалист по стратегическому планированию и маркетингу

Представьтесь, пожалуйста, и расскажите, чем Вы занимаетесь в Gravity Co.



Я отвечаю за маркетинговую поддержку глобальных проектов Гравити по всему миру. В настоящее время приоритетным направлением в нашей работе является поддержка наших филиалов в ЕС и СНГ.

"Рагнарок Онлайн" — не новая разработка. Скажите, что Вы думаете о ее развитии? На какой стадии она сейчас находится?

Жизненный цикл любой игры зависит от многих факторов. Мы можем только делать прогнозы, каким он окажется. Например, для игр такого типа, как "Рагнарок Онлайн", стандартный жизненный цикл составляет пять лет. Однако и по сей день РО (так же, как и Lineage) является в Корее одной из самых популярных online игр, хотя с момента ее запуска прошло уже более пяти лет.

Насколько отличается маркетинговая политика Gravity Co. в разных странах? Насколько влияет менталитет жителей той или иной страны на методы продвижения "Рагнарок Онлайн"? Не могли бы Вы привести несколько примеров?

Да, действительно, маркетинговая политика в разных странах зависит от менталитета местных жителей и культуры самой страны. Но основные правила продвижения проектов, как мне кажется, остаются неизменными для всех стран. Маркетинг в разных странах может меняться в зависимости от степени развития интернет-инфраструктуры, от степени влияния на пользователей той или иной рекламы и предпочтений игроков.

К примеру, в некоторых странах есть животные, к которым у жителей этой страны особое отношение, например, коровы в Индии или свиньи в исламских государствах. В таких случаях мы вынуждены убирать из игры этих животных. Мы вообще трепетно относимся к культуре и обычаям своих пользователей из разных стран.

Как Вы оцениваете потенциал развития "Рагнарок Онлайн" в России, насколько он велик?

Потенциал у "Рагнарок Онлайн" очень велик, эта игра популярна во всем мире.

Компания Gravity уже много лет занимается разработкой и продвижением online игр и имеет множество ноу-хау по предоставлению услуг и администрированию разнообразных проектов. Успех любого online проекта в странах СНГ во многом зависит от развития интернет-инфраструктуры. И чем больше она будет развиваться, тем больший успех ждет и РО. Я уверен, что РО имеет возможность стать самой популярной online игрой.

Планируется ли какая-нибудь специальная маркетинговая поддержка для пользователей из стран СНГ?

Да, у нас уже продумано несколько специальных проектов. Мы собрали бесценный опыт по продвижению РО во всем мире, это помогло нам спланировать череду маркетинговых акций, которые мы будем проводить для привлечения в игру еще большего количества пользователей.

РЕТРОСПЕКТИВА

БЭТ-Вселенная. Часть 2: Бэт-игры

Продолжение.
Начало в ВР №2-2007

Вот мы с вами и добрались, наконец, до самого вкусного и интересного — до компьютерных и видеоигр, посвященных Ночному Воину. Прошло более двадцати лет с момента появления самой первой бэт-игры, созданной для ZX Spectrum и нескольких других платформ того времени. Пожалуй, с нее мы и начнем.

Batman (1986)

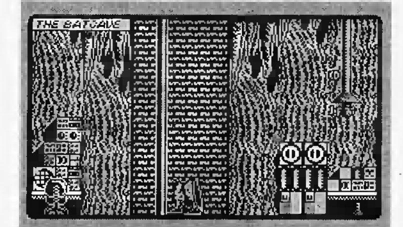
Думаю, многие из современных игроков и понятия не имеют о том, что же такое ZX Spectrum, поэтому, прежде чем мы приступим к описанию самой игры, разрешите мне сказать пару слов об этой почтенной платформе.

ZX Spectrum представляла собой помесь персонального компьютера и приставки, подключаемой к телевизору. Игры для этой платформы распространялись на аудиокассетах, причем характерными особенностями таких игр были долгая загрузка и бедная графика. Впрочем, в то время и то и другое воспринималось как само собой разумеющееся. Самый первый "Batman", за производство которого взялась фирма Ocean, получился довольно забавной игрой. Полноватый коротышка в белом костюме (!) и черной маске никак не вязался с образом могучего и стильного супергероя, который демонстрировала нам красочная заставочная картинка. По сюжету кто-то похитил Робина и Бэтмену приходится спасать друга. Сама игра была выполнена в 3D, герой бродил по многочисленным комнатам, избегая столкновений с ловушками и разнообразными монстрами, в изобилии встречавшимися в лабиринте. Никакой самозащиты не предусматривалось, физический контакт с любым противником приводил к потере одной из 10 жизней. Попадались в игре и квестовые элементы — так, за время прохождения игрок должен был найти 7 составных частей бэтмобиля. И не забудем о просто хороших вещах, облегчающих жизнь Бэтмена: реактивный ранец, пилюли восстановления энергии, башмаки, позволяющие прыгать — все это терпеливо дожидалось Бэтмена в лабиринте.

Возможно, "Бэтмен" образца 86-го года и представлял интерес для любителей жанра "лабиринтовых бродилок", но вот поклонников Ночного Воина игра явно разочаровала. К счастью, большинство последующих проектов серии было выполнено в других жанрах.

Batman: The Caped Crusader (1988)

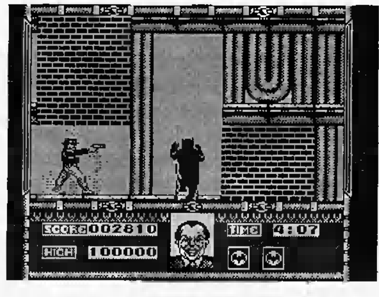
Через два года после релиза первой неудачной бэт-игры Ocean таки рискнула разродиться продолжением. Несмотря на то, что некоторые элементы "бродилок" все же были сохранены, стиль и внешний облик игры поменялись кардинально. Преобразился главный герой, "Крестоносец в плаще" стал выше, серьезнее, обзавелся бэтарангом, который впоследствии станет одним из самых распространенных видов оружия в бэт-играх. Передвигаясь по "плоским" 2D-уровням, Бэтмен собирал предметы и заходил в комнаты, каждая из которых открывалась в отдельном окошке, вызывая ассоциации с комиксами. Противники наконец-то стали соответствующими: больше никаких "летающих голов" и собак-переростков, в двух игровых сценариях Бэтмену поочередно бросили вызов Пингвин и Джокер, поддерживаемые ордами боевиков. К лучшему изменились и декорации, среди игровых локаций появились улицы Готэм-Сити и бэтпещера, база Ночного Воина, в которой нет противников, зато полно необходимых предметов. Все ведь знают, что для Бэтмена появление на улицах без надлежащего вооружения равносильно суициду.

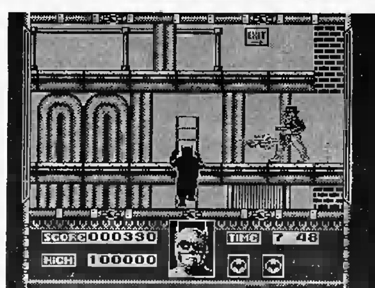


Несмотря на то, что "Крестоносец в плаще" не стал хитом, он однозначно получился успешнее предыдущей игры. А фэнов Бэтмена и вовсе привел в дикую радость. Но ни обычные игроки, ни поклонники серии, проходившие и перепроходившие Caped Crusader сутками напролет даже не догадывались, какой шикарный подарок уже готовят им программисты Ocean.

Batman: The Movie (1989)

Разумеется, такое событие, как выход полнометражной кинокартины, не могло остаться без поддержки со стороны видеоигр. А по первому Бэтфильму было сделано даже несколько игровых проектов.





Batman: The Movie, закрывающая период ZX Spectrum, представляла собой интересную смесь жанров. Химический завод "Эксис", где начинается действие, и "Кафедральный собор", где оно заканчивается, — типичные платформеры. Обе локации населены толпами клоунов и набиты традиционными платформенными ловушками (кислота, падающая с потолка, струи пара, вырывающиеся из поврежденных труб). Все оружие Бэтмена состоит из верных бэтарангов, количество которых не ограничено. Прыгать наш герой пока еще не умеет, и для подъема на верхние этажи зданий приходится использовать "кошку".

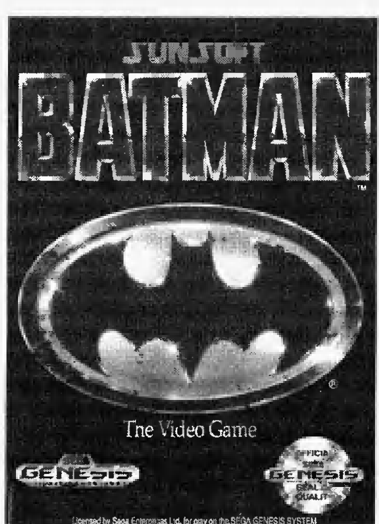
Отдельная похвала разработчикам — за очень оригинальный индикатор жизненной энергии: портрет Бэтмена по мере уменьшения здоровья начинает как бы "таять", потихоньку уступая место улыбающейся физиономии Джокера.

Но вот химический завод, а вместе с ним и павшие смертью храбрых бандиты безумного клоуна остаются позади. И тут же игра резко меняет жанр — в последующих трех миссиях предоставляется возможность поуправлять бэтмобилем и бэтмолетом, а также решить головоломку.

Batman: The Movie был лучшей бэтигрой для ZX Spectrum, вершиной возможностей этой платформы. Впереди был новый период, эра 8-ми и 16-ти битных приставок.

Batman (1989-1991)

Sunsoft, подхватившая эстафету у Ocean, представила сразу две версии игры по фильму. В проекте для NES арсенал Бэтмена существенно расширился, к бэтарангу добавились арбалет и еще одна странная штука, стреляющая сразу тремя зарядами.



Кроме того, Бэтмен начал активно использовать кулаки. Локации стали краше и сложнее для прохождения, "кошку" заменил суперпрыжок, который позволял Ночному Воину цепляться за стены, аки Спайдермен. Разочаровал только набор негодяев: наряду с ожидаемыми клоунами-огнеметчиками и взрывающимися игрушечными машинками (непривычно, но вполне в стиле Джокера), против Бэтмена вышли здоровенные мутанты, стрелки с реактивными ранцами, ниндзя (!) и еще много всего странного. Боссы уровней — это вообще "отдельная песня". Набор, что называется, на любой вкус: муха-переросток, спятившие механизмы, великаны с электрошокерами. На фоне всей этой братии Джокер, как и в предыдущей игре, поджидающий Бэтмена на крыше Кафедрального Собора, кажется тихим и безобидным парнем. К тому же и драться с ним не в пример легче.

По стилю и 8-ми, и 16-ти битная версия были платформерами, однако в сеговский вариант, релиз которого состоялся в 1991 году, разработчики добавили изрядную примесь beat'em up'a. Также стоит отметить еще две новинки "Бэтмена" для Sega: отличные заставочные картинки и, наконец-то, достойное музыкальное сопровождение (в играх для Spectrum музыки не было вообще, в 8-ми битном варианте все мелодии бросались в крайности — то слишком быстрые, то медленные, но нудные). Бэтмен передвигался по уровням, разбрасывая кулаками и бэтарангами уличных панков, при необходимости используя "кошку" (такое чувство, что техника работы с ней, равно как и некоторые локации, были впоследствии скопированы Konami при создании 8-ми битного Batman Returns). А уж если герой садился в бэтмобиль, начинались настоящие гонки на выживание. Ну и, конечно, нельзя не отметить более "вменяемый" набор противников (Sunsoft исправила ошибки предыдущей версии), замечательный сюжет и погодные эффекты, включаемые, правда, только в определенных местах (ливень на Gotham City Streets по сегодняшним временам выглядит бедно, но в начале 90-х приводил игроков в буйный восторг).

К сожалению, и здесь не обошлось без недостатков, и самый главный — чрезмерная сложность игры. Многие намертво застревали на 2-м уровне, столкнувшись с Джеком Нейпиром (будущий Джокер). Мерзавец был отменно защищен, и схватка с ним превращалась в настоящую пытку. Разочаровало и однообразие оружия, бэтаранги все-таки быстро приедаются. Но в целом, обе игры получились крепкими "середнячками". Главное, что переход на новые платформы прошел без потрясений, а настоящие игровые бэт-шедевры были еще впереди.

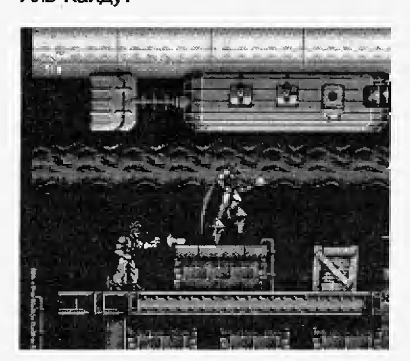
Batman: Revenge of the Joker (1992)

Время шло, новых бэт-фильмов больше не появлялось. И боссы Sunsoft, видно, не утерпели — раз Летучий Мыш сейчас их собственность, то почему он сидит без дела? И не важно, что нет стоящих идей, главное сделать игру с Бэтменом "в главной роли", а уж фанаты ее купят, никуда не денутся. Проблемы с сюжетом? Не беда, верните негодяя из прошлой серии! Дескать, Джокер чудом выжил и решил отомстить...

И Джокер действительно отомстил, причем не столько Бэтмену, сколько поклонникам серии. "Месть Джокера", которая вышла на NES, SNES и Sega, наглядно показывает, как не нужно делать бэт-игры. Все три версии, опять же, были платформерами, рассказывать про каждую по отдельности нет никакого смысла, поскольку игры практически идентичны.



Сюжет в этих проектах отсутствует напрочь — среди игровых локаций есть и заснеженные горные вершины, где Бэтмену противостоят какие-то ведьмы, и жаркие страны с пальмами и развалинами древних городов. Но это еще только цветочки. Кто-нибудь может мне, глупому, объяснить, что на улицах Готэм-Сити (первый уровень) забыли бородатые мужики в тюрбанах, вооруженные автоматами и ножами? Или Джокер, никому не сказав, принял ислам и записался в Аль-Каиду?





Более того, словно в насмешку над файтингами, разработчики перед каждой встречей героя с боссами поставили титульные экраны с надписью "Batman vs...". Однако "поединки", которые проходят в квадратных комнатах, представляют собой банальную перестрелку "кто дольше продержится", причем у противника априори здоровья больше, чем у Бэтмена, так что приходится постоянно прыгать и пригибаться. Да и вообще, какой может быть поединок, когда все элементы beat'em up'a были беспощадно вырезаны разработчиками, вместо них нам дали один подкат, и то только для того, чтобы преодолевать некоторые препятствия.

Однако на все это можно было бы закрыть глаза, ведь графически игра выполнена неплохо (но и не идеально), интересны традиционные уже уровни со сменой жанра (в таких миссиях Бэтмен летает по воздуху с реактивным ранцем за спиной либо же резво перебирает ногами, удирая от преследующего его танка). Простить можно все, только не бредовый сюжет.

Для создателей "Мести Джокера" эта ошибка стала роковой. Sunsoft покидает нашу историю и... аплодисменты, дамы и господа, — в игру вступает Konami!

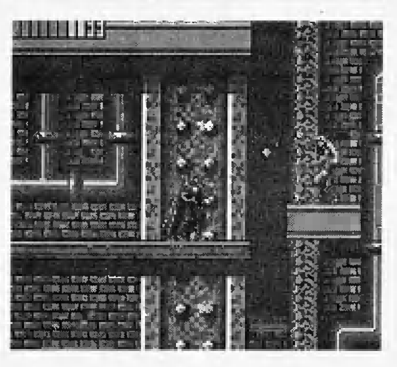
Batman Returns (1992-1993)

Как вы уже, наверное, догадались, новые видеоигры были посвящены релизу второго фильма Тима Бертона. Batman Returns тоже вышел на нескольких платформах, однако, несмотря на общее название, каждая игра получилась самобытной и запоминающейся. "Возвращение Бэтмена" для NES мгновенно стала хитом 8-ми битных приставок и, вероятно, лучшим представителем жанра beat'em up на этой платформе. Из прошлых козырей Бэтмена Konami сохранила лишь подкат и бэтаранги (куда ж без них) плюс реанимировала незабвенную "кошку". Все остальное — сплошь новинки: удары в прыжке и с разворота, апперкоты прямые в голову. А какая в игре музыка! Уже первая заставочная мелодия навсегда покоряет сердце геймера (нас ведь разработчики не часто балуют качественной музычкой, а тут вдруг такая роскошь — мрачный, тревожный транс, идеально вписывающийся в атмосферу игры).

В 8-ми битный Batman Returns в свое время играли все, даже люди, абсолютно незнакомые с бэт-вселенной (такие тоже были, хотя сейчас в это трудно поверить). Игра постепенно вышла из тени фильма, завоевав собственных поклонников. И наверняка, среди тех, кто сейчас читает эти строки, многие еще помнят долгие зимние вечера, проведенные за Batman Returns, одним большим приключением, затягивающим с первых кадров и не отпускающим до финальных титров. И все же, я был бы не я, если бы и здесь не нашел к чему придраться. Сущий пустяк, но тем не менее: обычно в играх жанра beat'em up существует возможность подбирать оружие противников (Double Dragon) либо использовать против них предметы окружающей среды (TMNT 2,3). В "Возвращении Бэтмена" я, как ни искал, ничего похожего не заметил. Но, повторяю, этот пустячок почти не портит впечатления от великолепной игры. Batman Returns, в сущности, повторила подвиг Batman: The Movie — использовала возможности своей платформы на полную катушку, буквально выжала из нее все соки. Неудивительно, что она стала последним 8-ми битным "Бэтменом": уходить нужно красиво.

А теперь давайте обратим наш взор на Batman Returns для Sega и SNES. Сеговская версия стоит как бы особняком. Начнем с того, что ее делала не Konami, а именно Sega, решившая, видимо, представить альтернативный взгляд на "Возвращение Бэтмена". Посему игра отличается и локациями, и противниками, и стилем. Нет, это все еще beat'em up, правда, какой-то странноватый: 2D уровни, много прыжков-подъемов на верхние этажи, минимальный набор ударных техник, несколько видов метательного оружия — такое смутное чувство, что мы все это уже видели. Да, друзья, Sega в очередной раз соорудила бэт-платформер, однако сделала это намного





лучше создателей "Мести Джокера". Особенно меня заинтересовали новые способности Бэтмена — возможность планировать по воздуху, используя плащ (в фильме он тоже так умел), и стайка летучих мышей, которой Бэтмен кидался во врагов (забавно, но не более того). Силы зла представлены циркачами "Красного Треугольника" и оживающими горгульями (?). Локации тоже непривычны, но "в пределах нормы" (так, начинается игра на городских крышах, впоследствии действие переносится в полуразрушенное здание и в музей).



Ну и, наконец, SNES-версия, в общих чертах сходная с восьмибитным боевиком. Тоже отличный beat'em up, причем с расширенным боевым арсеналом. Некоторые из новых движений Бэтмена получились действительно смешными: противников можно стукнуть головами или, схватив одного из них за горло, прикрываться им, как щитом, от выстрелов другого.

Помните, какие дифирамбы я пел в адрес 8-ми битного Batman Returns? В отношении версий для SNES и Sega вы от меня этого не дождетесь. Бесспорно, обе игры хороши, но, к сожалению, не идеальны ни в графическом, ни в сюжетном плане.

The adventures of Batman and Robin (1994-95)

Соперничество Konami и Sega набирало обороты. С разрывом в один год обе фирмы опять выпустили две абсолютно разные игры с одинаковыми названиями. Правда, новый кинофильм о Бэтмене еще на экраны не вышел, поэтому за основу был взят популярный в то время мультсериал.

The adventures of Batman and Robin от Konami могла похвастаться отличной рисованной графикой. Признаюсь, в первый раз запустив игру, я не сразу сообразил, когда же начался собственно игровой процесс. Все локации и персонажи были нарисованы так хорошо, что создавалось впечатление, будто смотришь великолепную мультяшную заставку. Клянусь, я нисколько не преувеличиваю.

Изменился и геймплей, правда, незначительно. Действие начиналось в бэт-пещере, где мы запасались оружием и получали сведения о предстоящей миссии (привет от Caped Crusader). Вернулись и еще несколько старых "бэт-фишек": суперпрыжок, позволяющий цепляться за стены, элементы "бродилок", казалось бы, навсегда канувшие в Лету вместе с ZX Spectrum. И, конечно же, гоночный уровень, изюминка игры! Стандартные гонки по прямой остались в прошлом, теперь бэтмобиль "рассекал" по улицам ночного города, сворачивал в переулки, обходя сонных водителей в погоне за бандой Двуликого, ограбившей банк. В других миссиях "засветились" иные мультяшные негодяи: Ядовитый Плющ, Кэтвумен, вездесущий Джокер — они все поочередно вставали на дороге Бэтмена, выступая в качестве босса одного из семи уровней игры. Кто-то, как Пингвин, занимался банальными ограблениями, другие, например Джокер и Пугало, устраивали кровавый террор. Общий стиль игры остался традиционным, 2D beat'em up вперемежку с платформером, хотя в заключительной, восьмой миссии появлялись элементы файтинга: нам приходилось по очереди сражаться со всеми основными негодяями, в очередной раз сбежавшими из Аркхэма.

Но главное достоинство игры это, несомненно, бесподобная графика. В таком стиле игру о Бэтмене до Konami не делал никто. И, на мой взгляд, The adventures of Batman and Robin для SNES является одной из двух лучших Бэт-игр на 16-ти битных приставках. На ее фоне конкурентный проект от Sega — тоже достойная игра — смотрится бледно.

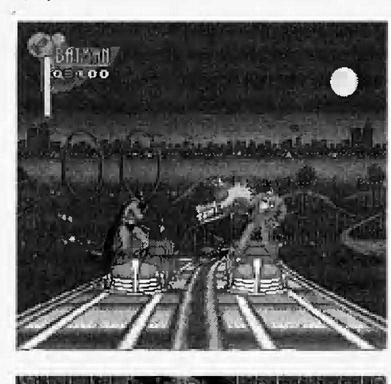
Sega при создании своего ответа Konami сделала ставку на смену жанра. Действительно, такого в Бэт-играх еще не было — после заставочных мультиков на экране начинался яростный экшен с нехилой примесью аркады. От первого до последнего уровня мы, почти не останавливаясь, кудато бежали, летели, прыгали, стреляли на ходу, вступали в рукопашный бой, если противник подходил слишком близко. От врагов буквально рябило в глазах, казалось, что они размножаются делением прямо на ходу! Джокерские клоуны (как всегда!), бандиты Двуликого, механические игрушки Шляпника и, наконец, "космонавты" Мистера Фриза — в предыдущих играх противников тоже было немало, но те легионы, которые вышли против нас в The adventures of Batman and Robin, по суммарной численности наверняка превосходят все население Готэм-Сити.

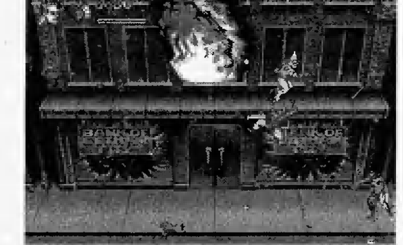
Игра не давала расслабиться буквально ни на минуту, палец все время должен был сжимать клавишу стрельбы, поскольку малейший перерыв тут же оборачивался потерей драгоценной жизненной энергии.



Однако сменой жанра новинки не исчерпывались. Впервые за всю историю серии в игре появился мультиплеер. При старте можно было выбрать не только Бэтмена, но и Робина, или даже обоих сразу. Уже за одно это игре от Sega можно сказать спасибо. Ну и, конечно же, аркадные миссии — как альтернатива привычному бэтмобилю, полеты на подзабытом реактивном ранце и бэтмолете. Единственное, что подвело игру — средненькая графика (повторюсь, со SNES-версией проект Sega в этом плане не выдерживает никакого сравнения).

Что ж, думаю, с играми по мультику мы более-менее разобрались. На очереди стильный файтинг по мотивом третьего фильма, сработанный новым игроком бэт-вселенной — фирмой Acclaim.





Batman Forever (1995)

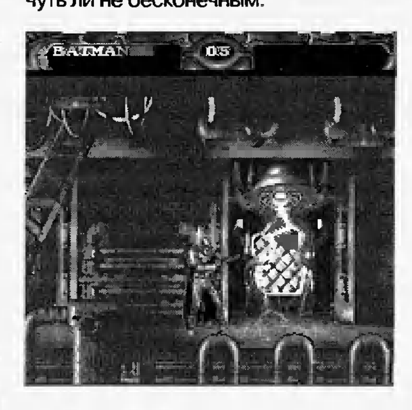
Acclaim также выпустила две версии игры, однако обе они были абсолютно одинаковыми. Сразу оговорюсь, что номинально игра опять-таки относится к жанру beat'em up, но фактически это самый настоящий файтинг. Судите сами: на вас одновременно может напасть не более двух противников. Схватки проходят в замкнутых комнатах, причем из такой комнаты выйти



нельзя, пока не перебьете всех, кто в ней находится. Кроме того, в игре есть и классический файтинг — нулевой, тренировочный уровень, позволяющий выбрать себе противников из тех, кто впоследствии встретится в игре, и отточить на них свою боевую технику. Бэтмен и его противники обладают различным вооружением, но гордость игры — это система рукопашного боя без оружия. Сразу видно влияние 3-го Mortal Kombat, в создании которого Acclaim, кстати, тоже принимала участие: удары кулаками наносятся по двум уровням, хотя, вероятно, разумнее будет просто не подпускать противника близко, орудуя исключительно ногами. Главными плохишами, как и в фильме, были Двуликий и Ребус, поддерживаемые разнообразными рядовыми бандитами, среди которых даже затесались несколько клоунов (а эти-то что здесь забыли, в игре ведь нет ни Джокера, ни Пингвина?).

Batman Forever была первой игрой серии, использовавшей оцифровку живых актеров, посему все персонажи смотрелись необычайно реалистично, казалось, что они только-только сошли с большого экрана.

Но вот зачем было делать игру такой длинной? 80 уровней постоянной драки кого угодно могут вывести из себя. Я понимаю, что постоянно играть никто не заставляет, можно бросить все, а потом начать с того же места. Но неужели нельзя было хоть както разнообразить геймплей? А то действительно, файтинг получился чуть ли не бесконечным.



Еще один минус — полное отсутствие заставок, вместо них теперь сухие строчки текста, объясняющие суть предстоящего задания.

И последнее — заключительные уровни невероятно сложны (я пробрался на них читерскими тропами, и, даже обладая правом на убийство с одного удара, все равно несколько раз скопытился, прежде чем добрался до финала). При желании и упорстве, конечно, можно справиться и с этим, но зачем настолько усложнять и без того длинную игру?

И все же, после SNES-версии The adventures of Batman and Robin, Batman Forever — лучшее из того, что есть на 16-ти битных платформах.

Продолжение следует...

AlexS



ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Star Monkey

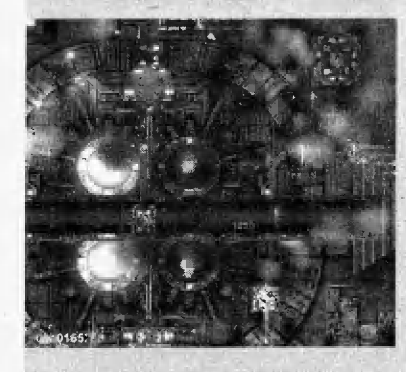
Разработчик/Издатель: *Small Rockets*
Платформа: *PC*
Дата выхода: *2001 год*

Есть такие игры, про которые "старики" говорят — Old School. Старая школа — это то неуловимое нечто, что заставляет этих же стариков время от времени изрекать сакральное "Вот раньше игры были лучше...". Знакомьтесь, Star Monkey — стопроцентный Old School в жанре, который, как казалось, уже давно пережил пик своей славы — scroll-shooter в лучших традициях. Уже тогда, в 2001, этот жанр был почти забыт, он умер несколько лет назад. Наступал век шутеров и стратегий, который, кажется, длится до сих пор. А еще годами ранее, до выхода Star Monkey, умерли квесты, но это совсем другая история...

What a...

"Самолетик", который перемещается по экрану под вашим управлением, экран, который постоянно едет наверх, и враги, которые либо просто летят по своему железобетонному пути, либо двигаются с учетом своей цели. Этого очень мало для того, чтобы получить хит термоядерной мощи. "Так" уже делали многие. У Small Rockets был либо отличный вкус, либо они организовали великолепное тестирование.

Но несмотря на то, что противники все время разные, что иногда приходится решать чуть ли не логические загадки, что прокаченный по максимуму "самолет" более чем в 10 раз сильнее того, который был у вас в начале уровня — баланс у Star Monkey великолепен.



И не будет такого, что вам вдруг станет скучно. Не будет такого, что в Star Monkey вы не сможете пройти уровень с 20 попытки. Правда, не будет и того, что вы сможете это сделать с третьей. Как правило, игрок будет продвигаться по чуть-чуть все дальше и дальше, вынашивая планы, тестируя тактики. Вторую половину времени, которое вы потратите на прохождение одного из трех уровней, вы будете пытаться уничтожить финального Босса — этакую махину на пол-экрана, после уничтожения которой эмоции идут через край...

Игра трехмерная — для такого жанра это непривычно, — зачем? А зачем динамические тени? For Fun. Разрешение, правда, только одно — это партизанское 800x600. Графика, стиль, шарм — все это есть. И понятно это уже после десяти секунд игры. Дальше — лучше.

У Star Monkey нет сюжета — ни строчки. Локации тематические, разнообразные. Всегда точно помнишь место своей гибели. Поражает фантазия разработчиков — таких противников нет ни в одной другой игре. Один — стреляет, один — созревает, и только после этого стреляет. Вот этот обороняется двумя циклически открывающимися щитами на шарнирах. Вот у этого танка можно уничтожить только башню, а если и основание добить — выпадет бонус... И так постоянно — на тебя не просто прет стадо противников, а мы решаем логические задачи на скорость — как кого убить наиболее оптимальным способом. Ну и покрасивее, само собой. После десятого прохождения уровня, когда знаешь его наизусть и только главарь почему-то не дает закончить игру, — включается автомат. Тут вылетит тот, потом туда, успеть то, постоянно уворачиваясь от вражеского огня...

Лепота!

Миром правит Его Величество Скрипт и AI, которого достаточно для того, чтобы двигаться в сторону игрока и стрелять, соответственно, туда же.

Нововведение здесь — собственноручное вкладывание выбитых бонусов в конкретные характеристики. Хотите — скорость. За две "улучшалки" — увеличение плотности потока "пуль". За три можно купить лазер. Потом ракетница с автоматической наводкой, установка боковых турелей, или — самое дорогое — щит на несколько секунд, который не исчезнет сразу, а будет делать в себе "озоновую дыру". Последнее — скинуть все восемь штук бонусов. Прокачать можно все и прямо на первом уровне. Если есть несколько улучшений — при попадании в корабль он не откинет коньки, а выкинет наружу половину всех бонусных фишек, активируя щит на три секунды. Собрал со скрипом в сердце все, что осталось, тут же рассортировав.



Таким образом, имеем незамутненный, чистый геймплей, одинаковой вязкости на всех стадиях употребления. Тридцать мегабайт бесшабашного счастья. Хичкоковский саспенс в неочищенном виде.

...и ложечку дегтя. Для реализма...

Самый главный недостаток Star Monkey — музыка. Она сильно сжата, и трек всего один — собственно, главная тема. И тем не менее, музыка достаточно качественная, чтобы напевать ее мелодию, забыв, где ее слышал. Четкий ритм, немного пафоса — к самой мелодии не придраться. Но вот когда сам звук как из мобильника...

Оценка: 9

Вывод: идем на smallrockets.com, скачиваем десять мегабайт, и познаем, что такое идеальный scroll shooter и во что играли наши предки.

Зданевич Виталий



ЗНАЙ НАШИХ

"Безмолвие" в эфире

При упоминании словосочетаний "стратегия в реальном времени", "отдаленное будущее" и "контакт с инопланетянами" уши натурально сворачиваются в трубочку. Плавали, знаем — очередной проект, в котором знакомый с детства геймплей связан с сюжетом для галочки, а вся уникальность в новых типах юнитов и наборе миссий. Не согласитесь? И правильно сделаете, ведь в стольном граде Минске куется смелый эксперимент под названием "Безмолвие" (для западников — The Time of Silence) — эта игра имеет все шансы на успех и обладает целым набором нововведений, которые заставят не пройти мимо даже бывалых геймеров.

Белорусские разработчики из компании VironIT справедливо решили, что заимствовать игровые концепции из таких стратегических монстров, как WarCraft III, Command & Conquer или Act of War, — не их метод и дали волю собственной фантазии, а смелые идеи подкрепили трудолюбием и опытом. Небольшой рассказ ниже — последние вести с полей, а если хотите, то эксклюзив в чистом виде. Роль ценного информатора в нашем случае исполнил Максим Николаевич Осипов — директор VironIT, PR-менеджер проекта, а также ведущий программист по совместительству.



На фото (слева направо): Павел Саков — 3D-программист, Алексей Толстиков — AI-программист, Максим Осипов — директор/ведущий программист, Илья Коптик — художник, Виталий Романчик — программист сети.

Расположенный неподалеку от центра офис компании встретил прямо-таки домашним уютом со всеми вытекающими: теплом и приятным собеседником. Вожделенный взгляд на "прогретый" компьютер с рабочей версией "Безмолвия" подействовал не хуже любого пропуска с печатью — после недолгих приветствий и знакомства с Максимом ваш покорный выжидательно сидел аккурат напротив широкого монитора. Тут надо заметить, что молодая компания VironIT со знанием дела решила вопрос своего "проживания": к офису нетрудно добираться, люди работают в хороших условиях, даже не обнаружились "традиционные" пепельницы с окурками и грязные чашки с кофе:). Одним словом, не стоит думать, что жизнь создателей "Безмолвия" — сплошной андеграунд, изредка разбавленный выходами на свет. Просто коллектив трудится, не размениваяется на пустые обещания и вряд ли когда-нибудь позволит себе опуститься до уровня ставшей уже именем нарицательным Lada Racing Club.

Пока подготавливается к работе диктофон, пространство возле компьютера и загружается предмет нашего разговора, Максим отвечает на первый вопрос:

Виртуальные радости (ВР): Максим, вам слово. С чего все начиналось у вас, какие основные вехи истории у компании VironIT? Что послужило причиной создания игры именно в жанре RTS?



Максим Осипов (МО): Инициатором создания "Безмолвия" выступил я. Работа началась еще в 2004-м году, в ту же осень подключился наш штатный художник, Илья Коптик. Спустя некоторое время нас стало шестеро — именно столько человек составляют теперешний костяк команды (хотя на данный момент так или иначе к проекту приложило руку гораздо большее количество людей). Вообще, стратегии — мой самый любимый жанр, в котором первое место занимает StarCraft. Еще в школе я пробовал написать игрушку под названием "Пехота" — со своим товарищем мы разработали правила военно-исторического проекта и я написал немалое количество программного кода на ассемблере. Потом пришла пора стратегии в реальном времени, весьма похожей на шедевр Blizzard, но ее события разворачивались под водой. Спустя некоторое время появилась коммерческая Submarine Titans от компании Ellipse Studios, и я понял, что был близок к успеху. Наверное, именно тогда мне и пришла в голову мысль о создании собственной компании по разработке компьютерных игр. Кстати, несмотря на нашу продолжительную работу, официально VironIT существует с февраля 2006-го — так что теперь у нас все серьезно:).

ВР: Не секрет, что "Безмолвие" — не совсем обычная стратегия, которая обладает уникальными нововведениями и сможет заинтересовать даже тех, кто до сих пор этот жанр недолюбливал...

МО: Действительно, наша реалтаймовая стратегия делается с упором на мультиплеер, поэтому, в случае игры на выделенном сервере в интернете, ее можно смело отнести к онлайновой. Сингл (который, естественно, будет) тоже достаточно уникален. Взгляните: стандартная карта представляет собой большую трехмерную сферу с радиусом в пять километров — чтобы совершить "кругосветное" путешествие, даже самому быстроходному юниту понадобится немало времени. Мы планируем предложить игрокам три вида режимов: классическую кампанию, скирмиш (с возможностью добавления ботов) и сетевую игру, рассчитанную на поддержку до 64 игроков.

ВР: Каким образом определяется размер армии, кого нам дадут в распоряжение и чем придется заниматься?

МО: Максимальное количество юнитов у игрока не превышает 20, а в некоторых случаях и 10. В начале игры выдается определенное количество очков, за которые можно приобрести юнитов. К примеру, какой-нибудь джип стоит всего 1 очко, танк — 2, а быстроходный самолет — все 3. Таким образом, игрок сможет формировать армию по собственному усмотрению, опираясь на текущие нужды и свое мастерство. Сначала мы получаем начальный отряд — например, из 10 единиц. После этого, в процессе рейда до точки назначения, можно достроить еще юнитов, которые телепортируются вблизи нашего отряда. Если потерять всех своих юнитов (никто не мешает их и продать), то через полминуты можно опять получить начальный отряд. Проводя аналогии с шутерами, стоит вспомнить респаун в Quake III — только с той оговоркой, что в жанре "стратегия" такого еще не доводилось видеть. Это должно здорово повысить динамику игры и благотворно повлиять на геймплей. Во время сражений в мультиплеере, таким образом, на первых ролях будут те команды, которым удалось скооперировать свои военные мощи и создать универсальную армию. Пехоты в "Безмолвии" нет — только техника, которая существенно отличается друг от друга. В ходе выполнения заданий доступны всякого рода бонусы, которые покупаются за деньги. Магнитные поля, сернистые облака, телепортация юнитов, ядерная бомба с высоким радиусом поражения — надеемся, что они никогда не будут лишними при ожесточенных схватках противников. Миссии разные — начиная от простого исследования местности с целью поиска врага до перехвата ценного груза и нападения на конвои.

ВР: Какова цель скирмиша и доведется ли, на манер серии "В тылу врага", захватывать вражескую технику и обращать ее против врага?

МО: Как и в большинстве стратегий, "Безмолвие" не прощает промедления и искусственного затягивания войны — лишитесь всех плюшек и будете биты более активными оппонентами. Победа в скирмише и сетевой игре присуждается в случае полной аннигиляции соперников либо при захвате определенного количества территории. В сетевой игре можно выбрать места, где развернутся баталии (при этом Максим во все стороны крутит земной шарик и выделяет географические области неизвестной планеты — между прочим, небесное тело имеет различные климатические зоны и визуально отличающийся ландшафт — прим. авт.) и назначить условия победы. Разгромивший чужую базу игрок может восстанавливать защитные турели и укрепления, обращая их против бывших хозяев — об этом не нужно беспокоиться, ведь юниты автоматически начинают ремонтные работы.



ВР: Расскажите поподробнее о сюжете — с чего начался военный конфликт, кто его основные участники и откуда вообще такое название у проекта.

МО: События кампании происходят в будущем. Полковник Роб и майор Селинс перевозят секретный груз между отдаленными уголками империи. Их корабль попадает в метеоритный дождь и терпит крушение на незнакомой планете. Во время крушения судна от него отделяется отсек с грузом и приземляется далеко от членов экипажа. Таким образом, команде во что бы то ни стало надо найти пропажу и вернуться домой. Игроку предстоит руководить действиями полковника и майора, выполнять различного рода задания и выйти победителем из девяти запланированных миссий. Раскрывать все карты не станем — не будем лишать игроков удовольствия *(в ходе беседы Максим упомянул, что название игры до сих пор рабочее и вполне возможно, что на пути к релизу проект сменит имя — прим. авт.).*

Для демонстрации игрового процесса была выбрана четвертая миссия "Безмолвия", в которой подотчетным войскам нужно было добраться до космопорта, захватить его и продержаться 30 минут.

ВР: Растолкуйте нам преимущества выбранного вами движка — судя по изображению на мониторе, он может послужить еще не одному проекту в будущем.

МО: V-Engine — это наша собственная разработка. Несмотря на тот факт, что движку нужно обрабатывать площадь немногим более 70 квадратных километров, мы стараемся "подогнать" минимальные системные требования под разумные: пока это Intel Celeron или AMD Duron 1200 MHz, 256MB RAM, GeForce 4 MX 440 или ATI Radeon 8100 с 3D ускорителем, Sound Blaster совместимая звуковая карта, 500 Mb free space и Microsoft Windows 98/NT/2000/XP. Обладателям мощных машин расстраиваться нет смысла — к их услугам будут динамическое освещение, шейдеры версии 2.0, мягкие тени (очарованный увиденной графикой автор уверенно кивает головой — прим. ред.).

ВР: Глядя на сетевую составляющую "Безмолвия", вспоминаешь большинство стратегий с мультиплеером (Act of War: High Treason, Command & Conquer: Generals, "В тылу врага 2" или "Блицкриг 2: Освобождение") — за исключением действительно трехмерной карты и больших пространств проекты схожи. Игроки выбирают сторону конфликта, вооружаются и гоняют друг друга по карте до победного конца. Есть ли еще козыри у "Безмолвия"?

МО: Безусловно. К возможности одновременной игры по сети 64 человек стоит добавить "горячее" подключение игроков, которые могут входить и выходить из "Безмолвия" без надобности всем остальным начинать сражение заново. Улучив на работе полчасика в обеденный перерыв, теперь можно быстро найти спарринг-партнеров по "Безмолвию". Никакого промедления с ожиданием, пока подконнектятся остальные участники, огромные пространства для маневров и тактики — не об этом ли мечтает каждый стратег? Лишенные доступа к Сети пользователи, конечно, потеряют массу удовольствия, однако и о них мы позаботились. В оригинальной игре планируется планета для скирмиша, достойный компьютерный интеллект и интересная одиночная кампания. Так что скучно не будет никому!

ВР: Приятно это слышать — может быть, в самом скором времени мы получим собственный аналог Defcon'a? А что насчет стадии разработки и издателя "Безмолвия"? Долго ль еще томиться?

МО: Мы уже находимся практически на финишной прямой, примером тому — идущее полным ходом бета-тестирование. Из-за стремления к качеству, тестирование имеет закрытый характер: оно проходит в сети общежития ФПМИ БГУ. Люди там хардкорные, знающие толк в программировании — поэтому надеемся, что удастся выловить все баги. В дальнейших планах — подключение к бета-тестированию минских локальных сетей "Уручье" и Lorien. Предположительная дата появления "Безмолвия" в продаже — май 2007-го года, но мы пока еще не определились с издателем.

ВР: Что ж, спасибо огромное за беседу — с нетерпением ждем релиза "Безмолвия"!

МО: Вам тоже спасибо. Надеюсь, что "Виртуальные радости" и ее читатели будут следить за "Безмолвием" и нашими последующими играми. Приглашаем также заглянуть на официальный сайт игры: http://tos.vironit.com.

Беседовал Антон Борисов

АНОНС

The Darkness



Платформа: *Xbox 360, PlayStation 3*
Жанр: *Action, horror*
Разработчик: *Starbreeze Studios*
Издатель: *2K Games*
Мультиплеер: *есть*
Количество игроков: *не объявлено*
Кооператив: *нет*
Дата выхода: *весна-лето 2007 года*

В последнее время в играх в качестве главных героев все чаще появляются "плохиши", "bad boys", как их называют на Западе. Этому есть свое объяснение: игроки просто устали от проектов, в которых они играют за некого супер-героя, святая цель которого спасти мир (в который раз). Людям хочется чего-то оригинального и необычного. Несколько лет назад почти неизвестная шведская студия Starbreeze Studios представила на суд публики именно такую игру. И называлась она, как вы уже, наверное, догадались, The Cronicless of the Riddic: Escape from the Butcher Bay. Это был мрачный, кровавый, но, тем не менее, очень затягивающий боевик. Покорив владельцев Xbox, Хроники Риддика появились и на PC, где снискали не меньшую славу. Одной из особенностей игры был сам Риддик, противоречивый, беспощадный, циничный, список можно перечислять и дальше. А чего стоило его брутальное "Beautiful!", которым мистер Риддик комментировал особо красивое убийство противника. И вот, спустя три года шведы взялись "за старое", снова они хотят создать игру, главным героем которой будет "bad boy". Причем хотят сделать его еще более ярким, беспощадным и жестоким, нежели Риддик. Такой чести удостоился Джеки Эстакадо (персонаж комикса The Darkness). Как обещают разработчики, Тьма станет ему верным другом.



Предыстория у нашего героя более чем подходящая. С шестнадцати лет Джеки вел жизнь далекую от праведной. Он примкнул к одной из уличных банд, и драки, грабежи и даже убийства стали постоянными спутниками его жизни. Через некоторое время он заработал уважение в криминальных кругах, и, возможно, вскоре сам бы возглавил банду, если бы не одно событие. В один прекрасный день в теле Эстакадо пробудилась древняя темная сила, которая переходила из поколения в поколение и сейчас проявила себя. Благодаря этой силе Джеки вмиг из простого гангстера превратился в практически сверхчеловека. Она открывала ему безграничные возможности, но вместе с тем накликала на бедного юношу немало бед: его врагами стали и бывшие подельники, и охотники на нечисть, и сама нечисть, которая увидела в Джеки не только "конкурента", но и злейшего врага. "Благодаря" всему этому жизнь Эстакадо теперь превратилась в смертельно опасное приключение и стала чередой непрерывных битв.

Чем же таким особенным наградила Джеки Тьма? О, много чем. Например, Эстакадо может отрастить себе пару новых рук (вернее "конечностей", ибо на руки это уже совсем не похоже), на конце которых располагаются... две зубастых головы (как видите, с фантазией у Starbreeze Studios никаких проблем нет). Благодаря этим необычным рукам, получившим название "демонические длани" (Demonic Arms), можно легким движением поднять в воздух автомобиль и швырнуть его в противников, схватить самого супостата и либо убить его сразу, либо заставить немного "полетать". Удар о стенку все равно прикончит беднягу. Также Тьма дает Джеки дополнительные силы, благодаря которым он более метко стреляет, сильнее бьет, увеличивается живучесть. Но самой интересной на данный момент задумкой является возможность сожрать (!!!) поверженных противников и превратить их в дарклингов (Darclings). Эти существа по внешнему виду напоминают бесов, они чрезвычайно быстрые и кровожадные и к тому же исполняют любую волю Эстакадо. Так что временами The Darkness будет являться action'ом с элементами TPS. Конечно, сложной системы управления здесь не предвидится, но и парочки команд, вроде "атаковать", "отвлечь" и т.п., должно с лихвой хватить.

Всего будет несколько видов дарклингов, которые отличаются друг от друга как по внешнему виду, так и по способностям. Судя по всему, нам придется выбирать, какого беса вызвать в зависимости от конкретной ситуации. А недооценивать помощь этих существ не стоит, ведь они и с толпой людишек расправиться помогут, и в битве с особо живучим боссом подсобят. На этом пока список новых возможностей Джеки заканчивается, однако можно надеяться, что к дате релиза шведы непременно придумают что-нибудь еще (впрочем, и то, что есть сейчас, мизером не назовешь).

А что там у The Darkness с обычным оружием? Можете не волноваться, здесь тоже все в порядке. На выбор нам предложат привычные ножи/пистолеты/автоматы/дробовики и прочие "радости жизни". Ведь на темную силу надейся, но и сам не плошай, то есть носи при себе парочку стволов. Это правило Джеки всегда соблюдает. Как и любой порядочный гангстер, он держит в руках две пушки, чтобы палить сразу по всем движущимся целям. Интересной особенностью будет возможность использовать разные стволы одновременно. Говоря простыми словами, никто не запретит использовать комбинацию "пистолет в правой руке, автомат — в левой". А учитывая, что у контроллеров Xbox 360 и PlayStation 3 два курка, которые отводятся под стрельбу, то можно левым шифтом стрелять с левой руки, а правым, соответственно, — с правой. В итоге, держа автомат и дробовик в разных руках, станет возможным не переключаться между ними и соответствующим оружием расстреливать врагов на разных дистанциях. Дробовик (как, впрочем, и в любой игре) подойдет для ближнего боя, а автомат сгодится для расстрела противников, предпочитающих держаться на расстоянии.

Сами разработчики называют The Darkness "интерактивным триллером от первого лица". Но, по словам шведов, интерактивные триллеры стали слишком похожи друг на друга, и настала пора что-то менять — благо исходный материал (упомянутые выше одноименные комиксы) открывают поле для широкой деятельности. Как вы уже поняли, вместо того чтобы бояться, жаться в углы от каждого шороха и убегать от монстров (что бывает в большинстве триллеров), Джеки под нашим управлением сам станет самым опасным, кровожадным и неукротимым монстром. Так что все те, кто потратил сотни нервных клеток при игре в horror'ы, возрадуйтесь, пришел ваш час сеять страх и ужас. Поскольку Эстакадо истинное воплощение зла, то его приключения будут сопровождаться даже не простым насилием, а предельно жестоким и изощренным. Цистерны крови, оторванные части тела и вывалившиеся внутренние органы, понятное дело, прилагаются. В силу этих причин можно не сомневаться, что The Darkness получит "недетский" рейтинг Mature (17 лет и старше) и будет запрещена в какой-нибудь Германии. Что не может не радовать лиц совершеннолетних, уставших от зеленой крови и неправдоподобных убийств.

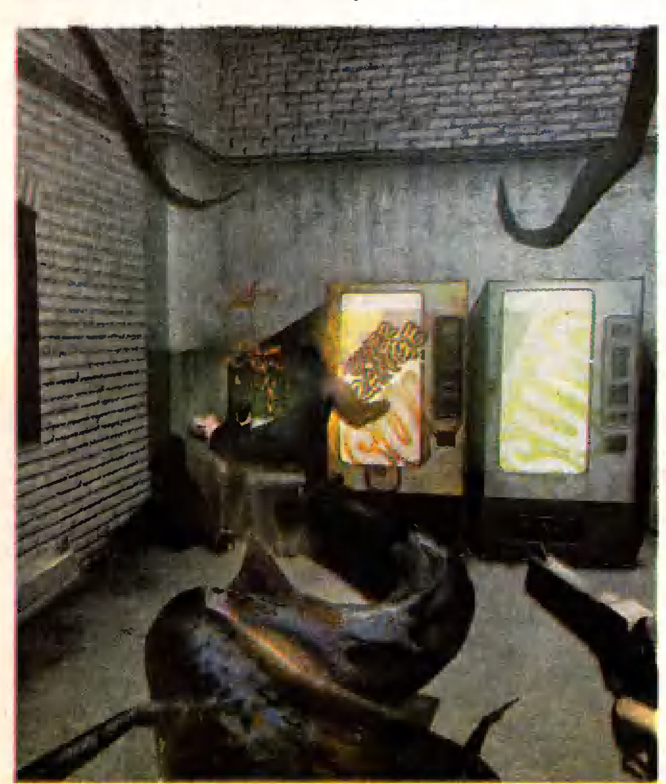
Однако, получив способности от Тьмы, Джек отнюдь не стал всесильным. Появился один враг, которого Эстакадо никогда не сможет победить, — это свет, как солнечный, так и от обыкновенных ламп. Поэтому все действие в The Darkness будет разворачиваться по ночам. На освещении основана еще одна особенность игры: Джеки придется почаще находиться в темноте (где у главгероя и восстанавливается здоровье), а если никакой темноты не будет, то придется создать ее самому методом простого отстрела лампочек или фонарей уличного освещения. Относится эта особенность и к дарклингам, но они в отличие от Джеки здоровье восстанавливать не умеют и на свету просто погибнут.

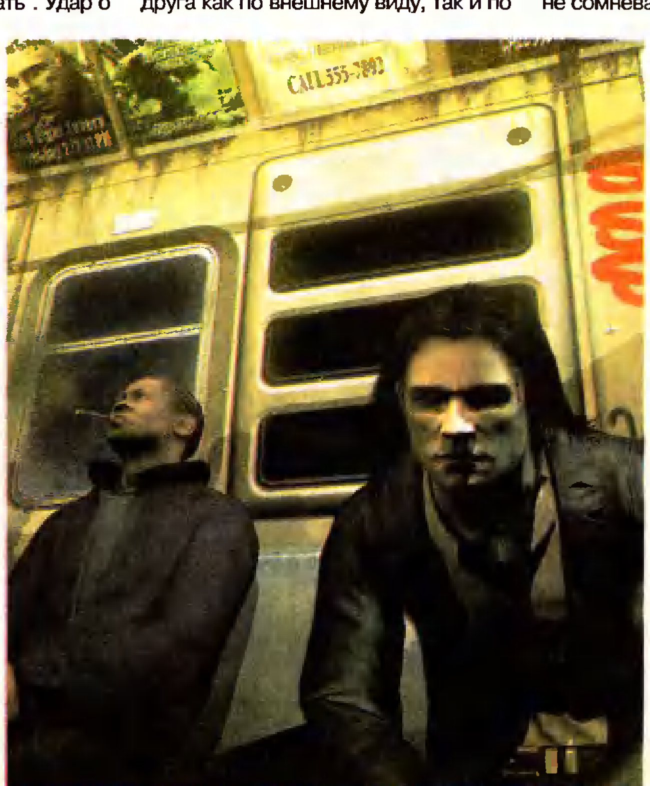
Местом же действия The Darkness станет не какой-нибудь вымышленный город, а самый настоящий Нью-Йорк. Правда, в фешенебельных кварталах Большого Яблока мы не побываем: такие как Джеки предпочитают трущобы, заброшенные многоэтажки, крыши и чердаки, доведется посетить подземку. Но поскольку Эстакадо обладает необычными способностями, то для него открыт и другой мир, существующий параллельно с нью-йоркским, — мир Тьмы. Попав в него, герой сможет обойти некоторые препятствия в реальном мире.

На сладкое — графика. The Darkness разрабатывается только для "некст-ген" консолей и появится на прилавках к выходу второго поколения игр (Assasin's Creed, уже вышедшие Lost Planet и Gears of War) для Xbox 360 и PlayStation 3, так что требования к визуальной составляющей проекта будут высоки. Но шведы не волнуются и без малейших колебаний обещают поразить нас безупречной графикой. Звучит несколько самонадеянно, но, тем не менее, пока нет ни одного повода, чтобы не верить этим словам. Достаточно взглянуть на скриншоты, которые выглядят более чем прекрасно: уровень детализации, анимация, качество спецэффектов — все на высоте. Герои проработаны с такой тщательностью, что кажутся живыми актерами, это особенно хорошо заметно в многочисленных сюжетных сценах, которыми сопровождается подача игры.

Подытоживая все вышесказанное, можно с уверенностью сказать, что у The Darkness есть все шансы на успех. Это и талантливая команда разработчиков, в послужном списке которой уже есть хитовая игра, и прекрасная графика, и необычный антураж, и запоминающийся харизматичный главный герой. С нетерпением ждем.

Антон Костюкевич







АНОНС

Unreal Tournament 3

Жанр: *сетевой экшен*
Издатель: *Midway Games*
Разработчик: *Epic Games*
Похожие игры: *Серия Unreal Tournament, серия Battlefield*
Дата выхода: *2007 год*
Официальный сайт: *www.unrealtournament2007.com*
Платформа: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*





Спустя три года после выхода последней на данный момент части Unreal Tournament (именно тогда появилась легендарная Unreal Tournament 2004) разработчики из Epic Games намереваются вернуть себе лидерство на олимпе онлайновых экшенов. Без преувеличения, серия Unreal Tournament является одним из самых популярным сетевых экшенов всех времен и народов. В Unreal Tournament 2004 играют до сих пор, практически в любое время на серверах собирается несколько тысяч человек, желающих испытать вкус противостояний и сражений далекого будущего.

Однако за эти три года у "Нереального турнира" появилось немалое количество соперников. Воспользовавшись отсутствием короля, Electronic Arts выкатила на суд зрителей свою версию сетевого экшена, действие которого разворачивается в отдаленном будущем. Как вы уже догадались это Battlefield 2142. Несмотря на то, что у игры есть недостатки, причем весьма серьезные (средненькая графика, минимальное количество нововведений по сравнению с предыдущими частями и некоторые другие), "Поле боя 2142" на данный момент можно смело признать лидером среди онлайн экшенов, сходной с Unreal тематики.

Но конкуренты весьма серьезнее и опаснее имеются у детища Epic Games среди еще не вышедших проектов. Это Enemy Territory: Quake Wars — мнение Activision и Splash Damage насчет идеального online-action-а. Главной "фишкой", на которую указывают разработчики, должна стать командная игра. Волк-одиночка по задумке здесь ничего не сможет противопоставить слаженной команде противника, но сама реализация, а вернее то, как она будет использована игроками, под очень большим вопросом. Взгляните хотя бы на Battlefield — Digital Illusions CE также надеялись, что все будут решать команды. А что творится на основной массе серверов? Полнейший беспорядок, большинство геймеров никак не координируют свои действия, носятся по уровням, захватывают технику и с азартам палят во врага (а зачастую и вовсе — во все, что движется). Эта напасть может повториться и с Enemy Territory.

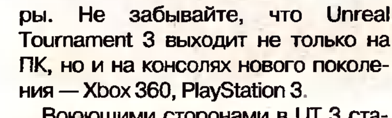
К конкурентам Unreal Tournament относится и Frontlines: Fuel of War, в ней разработчики обещают инновационную систему боя и настоящую линию фронта, но как они все это реализуют, мы узнаем только после релиза.

Несомненно, бой за право называться лучшим сетевым экшеном выдастся жарким, и никто сей почетный титул просто так уступать не собирается. Однако многие уже теперь называют победителя — Unreal Tournament 3, и стоит отметить, что их высказывания не лишены смысла — у турнира в рукаве много козырей.

К плюсам Unreal Tournament 3 можно отнести многое, но одним из главных достоинств является графика. Мы уже имели возможность удостовериться в его боевой мощи на примере Gears of War. А уровень графики в Unreal Tournament 3 обещают и вовсе поднять на действительно "нереальный" уровень, заткнув за пояс и "Шестерни", и все прочие проекты, разрабатывающиеся на основе движка Unreal Engine 3.0. Чего стоит хотя бы тот факт, что только модель одного оружия будет состоять из (вдумайтесь в эту цифру) 40-50 тысяч полигонов. Будет реалистичная анимация, как вооружения, так и персонажей. Не обойдут стороной проект и шикарные спецэффекты, на данный момент находящиеся вне конкуренции.

Однако одной из главных особенностей движка Unreal 3.0 является не заоблачный уровень графики, а высокая интерактивность окружающего пространства — значительная роль в проекте от Epic Games отведена физике, на некоторых уровнях она будет напрямую влиять на геймплей. К разговору о разрушаемости: отныне выстрел из ракетницы не завершится блеклой вспышкой снаряда — если ракета угодила в здание, то последует мощный взрыв, в стене образуется дыра, а в воздух поднимутся клубы пыли и кирпичной крошки. Стоит отметить, что ключевые и важные события (такие, как смерть противника) будут подаваться с наиболее кинематографических ракурсов. Суммируя все вышесказанное, полагаю, что графике в UT3 уже на данный момент можно ставить твердую пятерку, а к моменту выхода она, несомненно, еще похорошеет и станет настоящей усладой для глаз.

А вот в геймплее у Unreal Tournament 3 особых нововведений не предвидится — при создании игры разработчики преследуют цель его углубления, вместо расширения. Надо сказать, что эта позиция, на мой взгляд, правильная, так как за долгие годы геймплей Unreal — простой и вместе с тем увлекательный — привлек не одну тысячу геймеров, и поэтому его изменение могло быть не принятым в среде фанатов. Вместо придумывания новых пушек, техники и режимов, Epic пошла по другому пути: она отшлифовала баланс, улучшила имеющиеся режимы (попутно отказавшись от непопулярных), а также немного переработала механику иг-



ры. Не забывайте, что Unreal Tournament 3 выходит не только на ПК, но и на консолях нового поколения — Xbox 360, PlayStation 3.

Воюющими сторонами в UT 3 станут две расы — Axon и Nekris, отличающиеся не только внешним видом, но и особенностями ведения боя. Axon представляют собой типичных людей-наемников, однако оснащены они по последнему слову техники и вооружены от зубов до самых пяток. А вот Nekris это уже пришельцы. Типичными их назвать нельзя, ибо выглядят они не как маленькие зеленые человечки, а как эдакие рептилиеподобные существа. У каждой из сторон — свой неповторимый "автопарк": транспортные средства будут отличаться не только по виду, но и по управляемости, вооруженности и способу ведения боя. Так что, освоив танк Axon'ов, вам придется привыкать к Nekris'овскому шагающему Dark Walker'у. В силу этих особенностей стоит поговорить о транспортном парке каждой из сторон в отдельности.

Техника Axon'ов представляет собой более-менее стандартные "земные" образцы, то бишь танки, быстроходные автомобили и прочее. Основной боевой единицей является Goliath — типичный танк без особых изысков. Основное оружие — пушка в поворачивающейся башне, предназначена для уничтожения наземных целей, также имеется турель для атаки воздушных целей. У "Голиафа" нет как особых преимуществ, так и серьезных недостатков, средненькая по всем параметрам модель. Во главе же сухопутных сил находится Leviathan, тоже танк, однако совсем не стандартный из-за своих просто огромных размеров. Экипаж этой боевой машины будет состоять только из одного человека — водителя и одновременно стрелка из энергетической пушки, скрывающегося в бронированном чреве "Левиафана". Но пушка позволяет вести огонь преимущественно во фронтальном секторе, для обстрела флангов предназначены дополнительные четыре турели, в каждой из которых можно выбирать тип вооружения, в зависимости от состава сил противника. Стрелки в них не защищены броней, так как все турели расположены на корпусе махины. Защитой операторов турелей займется специальный энергетический щит, однако со временем его запас мощности иссякнет и стрелок погибнет. Однако, оставшись даже без турелей, Левиафан будет грозной машиной, ведь его можно перевести в стационарный режим ведения огня, в котором танк превратится в артиллерийскую установку, покрывающую выстрелом всю карту. Минус — махина теряет любую способность двигаться, и требуется ее охранять, иначе Левиафан быстро станет легкой добычей для вражеской бронетехники. Ну а в стане военно-воздушной техники у Axon'ов наиболее интересной смотрится Cicada. Это проворная летающая машинка не слишком эффективна против воздушных целей, зато идеально подойдет для уничтожения всего, что передвигается по земле. Для этого у Цикады имеются радиоуправляемые ракеты, с помощью бортовой системы наведения они фиксируются на цели и затем, будучи выпущенными, сами находят к ней "путь". Причем не имеет значения даже, в какую сторону направлены пусковые установки, ракета все равно с 90% вероятностью поразит объект. Поэтому лучший способ борьбы с Цикадами — сбивать их до наведения ракет или хотя бы до их запуска.

А вот средства передвижения расы Nekris заставят удивиться даже бывалых игроков, настолько необычно они выглядят. Аналогом людскому Goliath'у является сухопутный танк Nemesis, вооружение, по сути, одинаково. Однако в машине пришельцев удивляет способ его передвижения: танк движется подобно змее, повторяя все неровности поверхности. Пользу в бою от этого разработчики пока не объявляют, но, скорее всего, Nemesis окажется менее заметен, нежели остальная техника, и, возможно, получит некое маскировочное покрытие, превращающее его в идеальный "агрегат" для шпионских вылазок в тыл противника. Центральное же место в списке бронетехники Nekris'ов занимает трехногая шагающая конструкция, напоминающая пришельцев из "Войны миров" под названием Dark Walker. Это чудовище будет вооружено лазерной пушкой, стреляющей короткими очередями, которая эффективна как против бронетехники, так и против живой силы противника. Также Dark Walker может "приседать" в случае необходимости благодаря необычной конструкции, и он быстрее всех взбирается на пологие склоны. Из минусов — катастрофическое падение скорости при стрельбе, из-за чего по шагающей машине могут выпустить очередь ракет. Воздушные силы Nekris'ов представлены юрким Viper'ом: машина оборудована пушками, позволяющими вести огонь как по земле, так и по воздуху.

На данный момент это вся информация, известная про технику. Несомненно, появятся и новые образцы, но о них разработчики пока молчат как партизаны и вряд ли что-то расскажут до релиза. Упомяну лишь hoverboards — парящие над землей доски, которые тоже отнесем к средствам передвижения. На этих штуках, пришедших прямиков из научно-фантастических фильмов, можно добраться до места сражения в два-три раза быстрее, чем на своих двоих (особенно это пригодится тем, кто возродился вдали от места битвы). Однако если игрока подстрелят на доске, то он свалится и в течение нескольких секунд будет пребывать в состоянии ступора, а за это время его вполне можно прикончить. Так что необходимо быть внимательным и оставлять hoverboards перед перестрелкой. Ну а чтобы повеселить геймеров, в Unreal Tournament 3 были добавлены трюки с досками, наподобие серии Tony Hawk's. Реализация, конечно, попроще (вы же все-таки в сетевой экшен играете, а не симулятор скейтбордиста), но на уровнях будет достаточно объектов, через которые позволят попрыгать на hoverboard'е и вдоволь покувыркаться, дразня тем самым противника. Небольшому изменению подвергнется и гравитация (особенно это относится к катаниям на доске), и теперь она станет меняться от уровня к уровню.

Обещает не подкачать и искусственный интеллект (которым всегда славилась серия Unreal Tournament).







Каждый раз боты будут вести себя по-новому, а не повторять одни и те же комбинации тактик, постараются контролировать ключевые точки и не забудут внимательно следить за собственным здоровьем. Отныне компьютерный противник с 10 хелсами предпочтет сбегать за аптечкой и только потом вступать в бой. Среди необычного — возможность отдавать ботам простенькие команды с помощью гарнитуры.

При рассказе о Unreal Tournament 3, конечно же, нельзя не упомянуть и о режимах игры. Они подверглись довольно серьезной переработке, а что-то было и вовсе убрано, ибо Epic Games дала понять, что она не станет тратить время на то, что не востребовано. "Под нож" пустили самые непопулярные режимы — Bombing Run и Double Domination. Фактически отказались и от Assault, так как в этом режиме было трудно найти себе подходящего напарника, а игра с кем попало ничего, кроме расстройства, не приносила. От вышеупомянутого Assault решили использовать только интересные задания — они будут перенесены в измененный Onslaught (старый особой популярностью не отличался, поскольку было трудно найти подходящую компанию), делая игру разнообразнее и интереснее. В новом Onslaught появятся наборы миссий. Так, например, команда, одержав победу на одной карте, на следующей сможет получить преимущество в виде некоего бонуса или определенного вида техники. Пересмотрели и схему поединков "один-на-один": все прежние режимы превратились в режим Survival — он выглядит как некий турнир и позволяет одному из участников стать чемпионом, для этого ему придется сразиться с победителями других встреч. Данная схема позволяет отсортировать игроков по уровню мастерства, и каждый сможет найти себе достойного соперника. Из "новичков" засветился новый командный режим Warfare: у команд цели диаметрально противоположны, а уровни асимметричны, поэтому противостояние будет еще жестче, чем обычно. Некоторые мелкие изменения коснутся и других режимов игры. Возможно, что к дате релиза появятся еще несколько новых и оригинальных — остается только ждать.

Unreal Tournament 3 обещает прийти и бесцеремонно занять трон среди сетевых экшенов. Для этого у UT3 есть все необходимое: превосходная графика и анимация, высокий уровень интерактивности, отличающиеся тактики боевых действий за разные расы, неповторимые и запоминающиеся образцы техники и, конечно же, отшлифованный за долгие годы баланс и увлекательные режимы. Остается только подождать жалкие несколько месяцев и самому оценить все это великолепие.

Антон Костюкевич





АНОНС

BioShock

Что век next-gen'а нам готовит?..

Жанр: *FPS с элементами RPG и хоррора.*
Разработчик: *Irrational Games.*
Издатель: *2K Games.*
Похожие игры: *System Shock 2.*
Платформы: *PC, Xbox 360.*
Дата выхода: *21 августа 2007 года*
Сайт игры: *http://www.2kgames.com/bioshock/html/.*

Экшен новой волны

BioShock, по словам Irrational Games, — это "продвинутый во всех отношениях экшен с очень навороченным сюжетом". Именно о последнем мы сейчас и поговорим. История Bioshock уходит корнями во времена второй мировой войны. В этот период, как известно, люди жили в неугасающем страхе и готовы были решиться на самые отчаянные поступки. Одним из таких людей был Эндрю Райан — видный советский ученый, эмигрировавший из СССР в поисках лучшей доли. Предвидя полное уничтожение человеческого рода, стараясь избавиться от "ядерной" политики и жестких законов бытия, Эндрю начинает работу всей своей жизни — возведение огромного подводного комплекса где-то посреди мирового океана. После того как строительство подводной империи было завершено, чокнутый ученый, собрав под свои знамена лучших представителей рода человеческого (ученых, врачей, художников, музыкантов, артистов и прочих), погружается на дно океана, где их уже ждет Рапчур-сити — последний оплот человечности и благоразумия.

Шло время. Вторая мировая подходила к своему логическому завершению. Пока над землей гремели финальные сражения, под землей — в Рапчуре — кипела бурная исследовательская деятельность: шло освоение комплекса. Результат не заставил себя долго ждать. Благодаря постоянным наблюдениям и исследованиям ученые Рапчура сделали поразительное открытие. Было найдено некое вещество (которое впоследствии назвали Адамом), способное давать людям доселе невиданные способности в их мыслительной и физической деятельности.

Счастью и радости не было предела — и без того талантливые люди превращались вообще в идеальных особей. Для Эндрю Райана, мечтавшего о совершенном обществе, которое не знает о тяготах войны, голоде и смерти, такое скорое открытие чудовещества было настоящим раем. Правда, рай этот длился недолго.

Адам круто изменил жизнь в Рапчуре. Бывшая интеллигенция — элита человеческого рода — на глазах превращались в наркозависимых, обезумевших людей, главной целью которых стала добыча чудодейственного вещества. Постепенно внедряя себе в организм все больше и больше этого "наркотика", люди начали менять и свой внешний облик. Кто-то менялся до неузнаваемости, кто-то — хотя бы внешне — еще оставался человеком. Структура совершенного общества разваливалась прямо на глазах. На смену ей пришли хаос и разруха. Эндрю Райан понимал, что его безумной идее наступил конец. Место в этом мире осталось только для Адама...

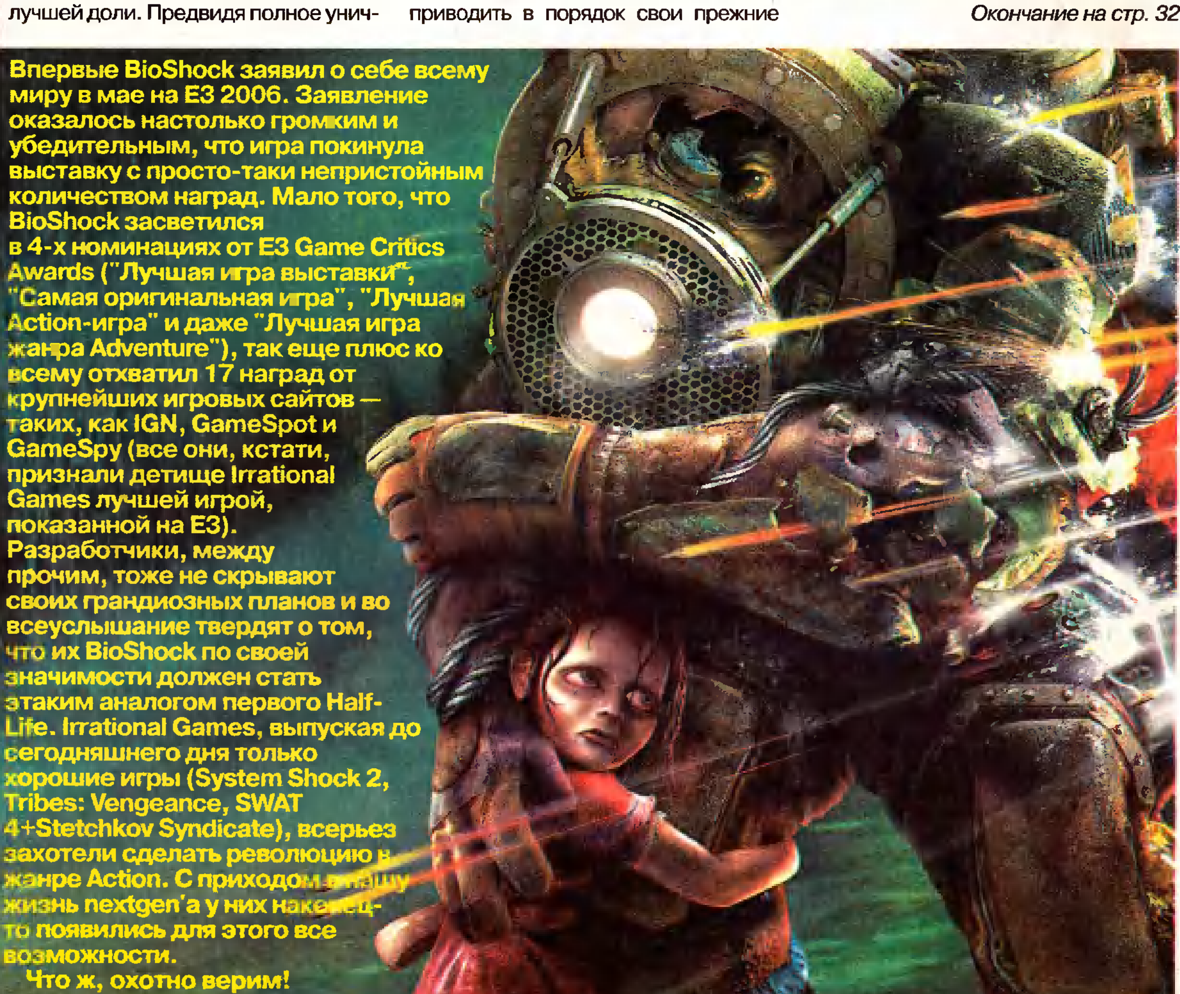
Дальше игра переносит нас в 60-е годы. Война на земле уже закончилась. Страны потихоньку начинали приводить в порядок свои прежние владения и восстанавливать экономическую составляющую. Об Эндрю Райане с его амбициозными идеями в суматохе дел все как-то и позабыли. Так бы и продолжалась вся эта мирная картина, если бы в один прекрасный день вертолет нашего героя не потерпел крушение прямо над водами Мирового океана. Оказавшись глубоко под водой, наш альтэр-эго, не теряя ни минуты, плывет к мигающему маяку, неподалеку от которого обнаруживает батискаф. С помощью него он и погружается в Рапчур — город мистики и кровавого ужаса.

Мир Биошока

Выжить — вот главная задача, которая стоит перед нашим героем по прибытии в Рапчур. Главным средством выживания в этих непростых условиях, как вы уже, должно быть, догадались, и является Адам. Проблема лишь в том, что до нашего прихода в городе образовался свой цельный мир, своя система, которая живет по своим законам. Каждый житель Рапчура выполняет здесь определенную функцию, а наш герой — как инородное вещество в уже сформировавшемся организме.

За примерами далеко ходить не надо — обратимся к тому же Адаму. Сбором этого "адского вещества" занимаются Маленькие Сестрички (Собиратели) — нездорового вида девочки с бледными лицами в розовеньких платьицах. Такая вот девчушка подходит к мертвому телу (а именно труп и есть источник Адама), втыкает в него огромный шприц и с помощью него выкачивает необходимое вещество. Так как Адам получается смешанным с человеческой кровью, Сестричке необходимо подвергнуть его переработке.

Окончание на стр. 32





АНОНС

BioShock

Начало на стр. 31



Поместив шприц с веществом себе в рот, всю ненужную кровь она откашливает, вследствие чего получается "чистый" Адам, или, как его называют в BioShock, плазмид. Плазмиды хороши тем, что они, в отличие от Адама, лишены каких-то долговременных побочных эффектов. То есть вероятность того, что человек, использовавший их, превратится в какого-нибудь мутанта, ничтожно мала. Как раз плазмиды нам и будут необходимы для выживания в городе. Отобрать у Сестричек заветное вещество будет не так просто. Все дело в том, что к каждой такой Собирательнице приставлен Большой Папа (Защитник) — увесистого вида мутант в железном комбинезоне. Его главная задача — охранять беззащитную девочку от нападения. В принципе, Защитники не представляют для нас никакой опасности — они просто выполняют свою миссию, и наш герой им сто лет не нужен. Но это при условии, что мы не посягаем ни на их жизнь, ни на жизнь Собирательниц. Стоит только приблизиться на лишний метр к девочке, как она тут же испугается, а Большой Папа сразу перегородит нам дорогу. Попытаемся его обойти или сделаем вид, что ничего не заметили, получим увесистую затрещину по голове. Проблема еще и в том, что Большие Папы — существа бессмертные — наши пули им нипочем. Поэтому если вдруг захочется погеройствовать и открыть по Защитнику огонь на поражение, мысленно готовьтесь к очередному save/load. Только после прокачки определенных навыков мы научимся управляться с этими гориллами, а просто отстреливаться — дело ненужное и бесполезное.

Помимо Маленьких Сестричек и Больших Пап, еще в BioShock'e нам встретятся Сплайсеры (Агрессоры). Сплайсеры — это изувеченные Адамом люди, обладающие способностями Человека-паука: они так же быстро передвигаются, умеют лазать по стенам, обладают завидной гибкостью, только вместо паутины бросаются подвернувшимися под руку предметами: железками, табуретками и т.д. Именно Сплайсеры и следят за достаточным количеством трупов для Маленьких Сестричек. Ведь им, как и любым другим существам в BioShock'e, тоже нужен Адам. Поэтому они сразу будут агрессивно настроены против нас. На теплый прием "ползающих" людей рассчитывать не приходится. Кстати, сразу хочу предупредить: в игре не найдется места ни монстрам, ни скелетам, ни берсеркам, ни прочей нечисти. Здесь мы имеем дело с обычными людьми, ставшими жертвами чудо-вещества. Трупы тут не оживают. Однако стоит заметить, что одними Маленькими Сестричками, Большими Папами и Сплайсерами дело все же не ограничится. Вовсе нет! Просто это наиболее яркие представители людей, населяющих Рапчур. В игре будут фигурировать и машины — роботизированные уборщики, охранники и прочие турели. Как видите, ужиться со всеми представителями Рапчура будет сложновато. Выжить — еще сложнее. Ведь разработчики обещают нам продвинутый AI и говорят об адекватных действиях оппонентов в ответ на действия игрока. Занятно!

Элементы RPG

Без RPG-составляющей в наше время не обходится ни один хоть сколько-нибудь уважающий себя экшен. Не стал исключением и BioShock.

Всего в игре будет представлено три вида способностей, которые можно постоянно улучшать во время прохождения: умственные (телепатия, телекинез), физические (сила, скорость перемещения, "живучесть") и технические (контроль над видеокамерами, блокировка дверей, взлом компьютеров и т.д.). Огромное внимание уделяется также прокачке оружия — как "внешней" (прицел, глушитель), так и "внутренней" (точность стрельбы, например). Все вышеперечисленные элементы прокачиваются с помощью плазмидов. Благодаря вплетенной в игру RPG-системе BioShock превращается в FPS, где одну из главных ролей играет так называемая осязаемая свобода. Это значит, что каждую ситуацию можно будет обыграть по-разному. На минуточку вернемся к нашим любимым Маленьким Сестричкам и их Большим Папам. Например, если у нас будут хорошо прокачаны физические способности, а именно скорость передвижения, то нам вовсе не обязательно вступать в битву с Защитником, чтобы выхватить ценное вещество из рук девочки. Мы просто проносимся ветром между Сестричкой и Папой, хватаем у первой Адам и убегаем восвояси — Папаша с его тяжелой поступью просто за нами не успеет. Возможен и другой вариант развития событий. Например, мы сосредоточились на прокачке умственных способностей. Не беда! С помощью той же телепатии мы гипнотизируем Большого Папу, благодаря чему он примет нас за Собирательницу и будет нас охранять. В это время мы бессовестно забираем заветный Адам у настоящей Собирательницы и потихоньку смываемся, пока до чугунной башки не дошло, в чем дело. И так в BioShock'e можно решить практически каждую ситуацию. Кстати, еще один любопытный факт. В игре будут встречаться распределители плазмидов, внешне похожие на восстановители здоровья из Half-Life 2. С помощью таких вот распределителей мы сможем изъять из организма потраченные плазмиды и... прокачать благодаря им новые способности! Как видно уже сейчас, BioShock будет сложно назвать "линейным экшеном".

Элементы хоррора

Как заявляют разработчики, BioShock — это не только продуманный экшен с RPG-элементами, но в какой-то степени еще и хоррор. Доминирующим стилем архитектуры в игре является арт-деко. Он достиг своего расцвета в межвоенные годы и выделяется среди прочих стилей своей классичностью, прямолинейностью и симметричностью. И вправду, "внутренности" Рапчура изобилуют темными залами, строгими прямыми колоннами и прочими неоновыми вывесками, сделанными в форме стрелок-указателей и вытянутых прямоугольников. Вообще все эти полусумрачные залы, изуродовавшие себя люди, тяжелые шаги где-то в темноте нагнетают неплохую атмосферу... ужаса. Да, в BioShock'e не нашлось места монстрам, но смотреть без содрогания на девочку, которая изрыгает человеческую кровь, или на Сплайсера, поедающего останки человеческого трупа, просто не получится. Становится немного не по себе. Во многом такой отталкивающей атмосфере содействует и местная графика, которая представляет собой действительно натуральный nextgen. BioShock разрабатывается на движке Unreal Engine 3.0 — правда, ребята из Irrational Games значительно доработали ту его часть, которая отвечает за физику и спецэффекты. Если вы мельком взглянете на окрестные скриншоты, то без труда увидите четкие многополигональные модели героев, реалистичное HDR-освещение и объемную водичку. Воде, кстати говоря, вообще уделяется очень большое внимание. По словам Irrational Games, она призвана вызвать у игрока ощущение подавленности и безысходности. И, судя по скриншотам и роликам из игры, ребятам это удалось. Еще бы: над одной только водой трудятся один программист и один художник.

* * *

В целом BioShock видится мне очень и очень перспективной игрой. В наличии у нее имеется все: закрученный сюжет, продвинутый AI, сложные взаимоотношения с окружающим миром, осязаемая свобода, продуманная RPG-составляющая и, чего уж там, классная графика. Поэтому скрещиваем пальцы и начинаем усердно ждать!

P.S.: Ах, да, и еще один момент: для PS3 BioShock до сих пор не анонсирован.

Monax





виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Верстка Александра Воронецкого.

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. © "НЕСТОР", 2007. Подписано в печать 7.03.2007 г. в 18.00.

Тираж 28 244 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 1281.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12